http://www.oldgamesitalia.net/

MARZO - NUMERO 62

PC-AMIGA

CD • I-3DO-MACINTOSH-CD32

THE GAMES machine

LEGACY OF SORASIL:
I NUOVI EROI DELLA GREMLIN

EVASIVE ACTION:
I DUELLI AEREI DELLA MINDSCAPE

PUGGSY:
L'AMIGA MEGLIO DEL MEGADRIVE

HEIMDALL II - DARKMERE:
DUE NUOVI CAPOLAVORI FIRMATI CORE

GENESIA:
UN'ALTERNATIVA PER POPULOUS

IN EXTREMIS:
INCREDIBILI ESPERIENZE ALIENE

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga CD32.
Ha tutti i titoli per essere un mostro.

DISPONIBILE

Pinball Fantasies · Prey · Labyrinth · Fly Harder · Chambers of Shaolin · Seven Gates of Jambala · International Karate Plus · Deep Core · Fire Force

Super Putty · Mean Arenas · Arabian Knight · Nick Faldo's Golf · John Barnes Football · Pirates Gold · Dangerous Streets

Trolls · Beavers · James Pond 2 · Legacy of Sarasil

Project X/F17 Challenge · James Pond 2 · Whales Voyage

Morph · Jurassic Park · Alfred Chicken · Wing Commander · Rise of the Robots · Degeneration

Liberation - Captive 2 · Diggers · Cannon Fodder · Overkill/Lunar c · Seek & Destroy · Games & Goodies

Games - 1 · Guiness II · Amiga American Football · Simon the Sorcerer · Dennis · Total Carnage · Sleepwalker · TFX · Insight Technologies

Sensible Soccer · Mortal Kombat · Defender of The Crown II · Nigel Mansell · Microcosm · Rem Music Biography (M Peg) · Castles II · U2 (M Peg) · Oscar

Attenti, ragazzi. Il mostro che tutti conosciamo - doppia velocità, doppia potenza e 256.000 colori - ha sempre più voglia di sfidarvi, più forza e, soprattutto, più titoli: tutti belli, veloci e incredibilmente convenienti. Perché il mostro cresce a vista d'occhio, ma il suo prezzo rimane piccolo piccolo: per 699.000 lire (IVA compresa) il mostro è vostro. E in regalo, quattro giochi da sballo: Oscar, Diggers, Dangerous Streets, Wing Commander. Capito, ragazzi? Solo Amiga CD32 - la prima consolle CD da gioco a 32 bit - ha tutti i titoli per essere un mostro. E ne avrà sempre di più. Parola di mostro.

Commodore

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

Software & games

"Buona Pasqua!"

"Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
ACES OVER EUROPE	129.900	.....
AIR FORCE COMMANDER	.....	79.900
AIR WARRIOR II	99.900	.....
ALIEN 3 *	.....	59.900
ALIEN BREED 2 *	.....	79.900
ALONE IN THE DARK 2 *	129.900	.....
AMBUSH AT SORINOR	99.900	.....
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
APOCALYPSE *	.....	59.900
ARCHON ULTRA *	TEL.	.....
ARMORED FIST *	TEL.	.....
ASSASSIN SPECIAL EDITION *	.....	39.900
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AXESS DENIED *	TEL.	.....
B - WING *	79.900	.....
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD	.....	59.900
BENEATH A STEEL SKY *	TEL.	TEL.
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	.....
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR	.....	59.900
BLOODNET *	TEL.	.....
BLUE FORCE *	TEL.	.....
BOB 'S BAD DAY *	.....	59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2 *	.....	79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRUTAL FOOTBALL *	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX *	.....	69.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS *	TEL.	.....
BURNING RUBBER *	TEL.	69.900
CAMPAIGN 2 *	99.900	89.900

CANNON FODDER *	.....	69.900
CARTOONERS	109.900	.....
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '94 DATA DISK *	29.900	29.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHUCK YEAGER AIR COMBAT *	49.900	.....
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 1	79.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 2 *	79.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	79.900
COMPANIONS OF XANTH *	109.900	.....
CONQUERED KINGDOMS *	119.900	.....
COOL SPOT *	.....	79.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
CYBERRRACE *	89.900	.....
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS *	.....	79.900
DARK SUN *	139.900	.....
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	.....
DAY OF THE TENTACLE	129.900	.....
DEEP CORE *	.....	59.900
DELTA *	TEL.	.....
DESERT STRIKE	.....	69.900
DISPOSABLE HERO *	.....	69.900
DOGFIGHT (ITA) *	119.900	99.900
DONK *	.....	59.900
DRACULA *	99.900	69.900
DREAMWEB *	TEL.	.....
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK *	129.900	.....
ELFMANIA *	.....	TEL.

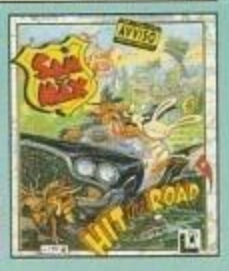


IMMAGINE: G. BEZZOLATO

TITOLO	PC3	AMIGA
EVASIVE ACTION *	TEL.	.....
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	119.900	.....
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F117 A NIGHTHAWK *	.....	109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FANTASY EMPIRES *	119.900	.....
FATMAN *	69.900	.....
FATTY BEAR *	TEL.	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FIRE & ICE *	63.900	.....
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5 *	89.900	.....

"A gran richiesta ritorna la **Queen Fidelity Card**

Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà.

Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!** IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

FORMULA 1 *	.....	59.900
FREDDY PHARKAS	119.900	.....
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	TEL.	.....
FRONTIER - ELITE II *	99.900	79.900
FURY OF THE FURRIES *	89.900	79.900
GABRIEL KNIGHT *	119.900	.....
GARY GRISBY	139.900	.....
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	.....
GEAR WORKS *	TEL.	.....
GLOBAL DOMINATION *	109.900	99.900
GLOBDULE *	.....	69.900
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLINS III *	109.900	89.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
HARRIER SUPER VGA *	TEL.	.....
HIRED GUNS *	89.900	79.900
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK *	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL *	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	.....
INCA II *	139.900	.....
INCREDIBLE TOONS *	119.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDY CAR RACING *	99.900	.....
INNOCENT UNTIL CAUGHT *	99.900	89.900
JACK THE RIPPER *	TEL.	.....
JET STRIKE *	.....	59.900
JURASSIC PARK *	79.900	59.900
K 240 *	.....	TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	.....
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	.....	TEL.
KINGMAKER *	99.900	99.900
KINGS RANSOM *	TEL.	.....
KIT VICIOUS *	.....	TEL.
KRUSTY'S FUN HOUSE *	69.900	59.900
LANDS OF LORE *	99.900	.....
LARRY 5 (ITA) *	99.900	.....
LARRY 6 (ING.) *	139.900	.....
LAST ACTION HERO *	.....	TEL.
LATE NIGHT SEXY TV SHOW *	99.900	89.900
LEGACY OF SORASIL *	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LION HEART *	.....	59.900
LITIL DEVIL *	89.900	TEL.
LIVING PINBALL *	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	.....
MAGIC BOY *	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH. *	TEL.	TEL.
MASTER OF ORION *	139.900	.....
MEAN ARENAS *	.....	59.900
MERCHANT COLONY *	59.900	49.900
MERCHANT PRICE *	119.900	.....
METAL AND LACE: BATLE OF ROBO *	TEL.	.....
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICROMACHINES *	.....	TEL.
MIG 29	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORPH	TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT *	79.900	69.900

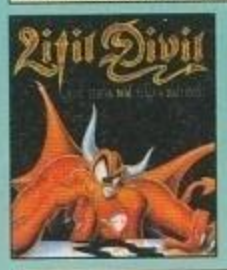
MR NUTZ *	.....	TEL.
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	119.900	.....
NHL HOCKEY	139.900	.....
NICKY 2 *	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NIGHT SHIFT *	79.900	79.900
NIGHTFORCE *	69.900	.....
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
OSCAR (TROLLS 2) *	69.900	59.900
OVERDRIVE	.....	69.900
PATRIOT	109.900	.....
PC AEREO	149.900	.....
PC ASTROLOGIA	149.000	.....
PC AUTO	99.900	.....

PC COSMOS	99.900	.....
PC ECOLOGIA	149.900	.....
PC METEO	149.900	.....
PC UOMO	99.900	.....
PFS FOOTBALL PRO 93 *	119.900	.....
PINBALL DREAMS *	TEL.	.....
PIRATES GOLD *	139.900	.....
PLAYBOY ELECTRONIC D. B. *	119.900	.....
PLAYROOM *	69.900	79.900
POLICE QUEST IV *	119.900	.....
PREMIER MANAGER 2 *	89.900	69.900
PRIME MOVER *	.....	59.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	.....
PRIVATEER	139.900	.....
PRIVATEER S.A.P.	69.900	.....
PROJECT X *	.....	39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	.....
QUATERPOLE *	TEL.	.....

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

QUEST FOR GLORY IV *	119.900	.....
QWAK *	.....	39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	.....
RAILROAD TYCOON DELUXE *	TEL.	.....
RALLY *	89.900	TEL.
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD *	.....	TEL.
REALMS OF DARKNESS *	TEL.	TEL.
RED CRYSTAL *	TEL.	.....
RETEE 2 *	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	.....
RETURN TO ZORK *	TEL.	.....
RINGWORLD	109.900	.....
RISE OF THE ROBOTS *	TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	59.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP *	79.900	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD *	119.900	.....
SEAL TEAM	139.900	.....
SEEK AND DESTROY *	.....	59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR *	TEL.	TEL.
SHADOW CASTER *	139.900	.....
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS *	TEL.	.....
SILVERBALL *	89.900	.....
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	.....
SIM CITY 2000 *	TEL.	.....
SIM CITY DELUXE *	.....	99.900
SIM FARM *	89.900	.....
SIMON THE SORCERER - IL MAGO *	99.900	89.900
SKATE OR DIE *	79.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID *	.....	59.900
SPACE HULK	79.900	99.900
SPACE QUEST IV	99.900	.....
SPACE QUEST V (ITA) *	109.900	.....
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	.....
SPEED RACER *	109.900	.....
STAR REACH *	TEL.	.....
STAR TREK *	.....	TEL.
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES *	TEL.	.....
STAR WAR CHESS *	129.900	.....
STARDUST *	.....	TEL.
STARLORD *	TEL.	.....
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	149.900	.....
STRIKE COMMANDER T.OP.	69.900	.....
STRIKER - WORLD SOCCER *	69.900	.....
STRIKER 2 *	.....	TEL.
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STRONGHOLD	109.900	.....
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUBWARS 2050 *	139.900	.....
SUPER STRIKE COMMANDER *	139.900	.....
SUPER VGA HARRIER *	99.900	.....
SUPERFROG *	.....	79.900
SURF NINJAS *	TEL.	TEL.
SYNDICATE	109.900	89.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT *	TEL.	.....
T.F.X. *	119.900	.....
TENSAI *	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME *	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	.....
TERMINATOR RAMPAGE *	TEL.	.....
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	.....
THE BLUE & THE GRAY *	109.900	.....
THE COMPLETE CHESS S *	89.900	.....
THE DIG *	TEL.	.....
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA *	TEL.	.....
THE HAND OF FATE *	TEL.	.....
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE LOTUS TRILOGY *	.....	59.900
THE SECOND SAMURAI *	.....	TEL.
THE SETTLERS *	TEL.	89.900
THE SHADOW OF YSERBIUS *	119.900	.....
THEATRE OF DEATH	.....	59.900
TIE FIGHTER *	TEL.	.....
TIM TOONS *	TEL.	.....
TORNADO (ITA) *	99.900	89.900
TORNADO MISSION DISK *	59.900	.....
TOTAL CARNAGE *	TEL.	TEL.
TRADERS *	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE *	TEL.	.....
TRODDLERS	TEL.	.....
TURRICAN 3 *	.....	69.900
TWILIGHT 2000 *	.....	79.900
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	.....
ULTIMA VIII: PAGAN *	TEL.	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
UNNATURAL SELECTION *	TEL.	.....
URIDIUM 2 *	.....	69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL.	.....
WALKER *	.....	69.900
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WARLORDS II *	129.900	.....
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WHEN TWO WORLDS WAR	109.900	99.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? *	109.900	.....
WING COMMANDER	49.900	89.900
WING COMMANDER ACADEMY	109.900	.....
WING COMMANDER II	119.900	.....



WINTER OLYMPICS *	99.900	89.900
WIZ'N'LIZ *	.....	69.900
WONDER DOG *	.....	59.900
WOODYS WORLD	.....	69.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC *	119.900	.....
X - WING	139.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE!	69.900	69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2 *	.....	59.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTA E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L.....7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L.....13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L.....20.000
GM TOTALE	L.....

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA NUOVA RIVISTA CHE SA TUTTO DI **CD** TI ASPETTA IN EDICOLA

CD MAGAZINE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

BENEDETTA AMIGA MIA

Ci sono recentemente pervenute alcune lettere all'interno delle quali, in modo più o meno acceso, siamo stati per certi versi accusati di voler "boicottare" l'Amiga privilegiando il materiale per PC... Una sorta di misteriosa congiura che vorrebbe condurre a una morte - decisamente prematura - della macchina di casa Commodore, non poi troppo distante da quella, ormai avvenuta, del suo altrettanto celebre fratellino minore: il Commodore 64.

Mi rendo perfettamente conto di come TGM sia stata una rivista nata e cresciuta con l'Amiga, io stesso sono e ne sono sempre stato un utente affezionato, e posso quindi comprendere (non condividere) un certo disappunto nel vedere il numero delle proprie recensione diminuire di numero in numero, a discapito di quelle per PC. Ma del resto noi siamo qui per parlarvi di quanto il mercato propone, e quello che ogni mese trovate all'interno della rivista non fa altro che rispecchiare fedelmente quest'andamento. Ora, dire che l'Amiga si stia velocemente avvicinandosi al capolinea mi sembra eccessivo, ma non ci sono dubbi che il PC (con CD-Rom) rappresenti, fra tutte, la macchina con le prospettive più rosee attualmente in circolazione, per investimenti su scala mondiale e numero di titoli al momento in realizzazione.

Questo numero, fra l'altro, non potrà che farvi piacere, visto che tutti i titoli migliori sono proprio per Amiga, ma per il futuro... Beh, questo dipende anche da tutti voi. Sì, certo, perché è facile lamentarsi del numero di titoli che diminuisce, ma è pur vero che un bel gioco per Amiga continua a vendere poche migliaia di pezzi in TUTTA ITALIA, provate un po' ad immaginare quante copie piratate di titoli del calibro di Syndicate, Mortal Kombat o Cannon Fodder ci siano invece in giro, poi tirate le vostre somme... (I giochi su CD non si copiano, logico e LEGITTIMO che le case si muovano in quella direzione).

In attesa di nuovi sviluppi, e inevitabili (soliti) dibattiti su pirateria e affini, vi lascio a questo numero di Marzo, mese generalmente tranquillo, quest'anno segnalatosi per l'uscita di parecchi prodotti degni di nota.

Per finire, prima di chiudere, permettetemi di salutare il buon vecchio Massimiliano Pescatori che, innamoratosi di Las Vegas nel corso dell'ultimo CES di gennaio, ha deciso di abbandonare casa, famiglia e amici. Determinato a inseguire il suo sogno americano di lavorare come croupier (spero si scriva così) in qualche casinò (non è uno scherzo, anche se sembra difficile da credersi), s'è licenziato ha venduto la macchina e s'è trasferito in Nevada, da dove proseguirà la collaborazione con TGM in qualità di inviato speciale. Buona fortuna da parte di tutta la redazione!

Max Reynaud

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Davide Corrado, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Redazione: Xenia Edizioni** - Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. O2/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%

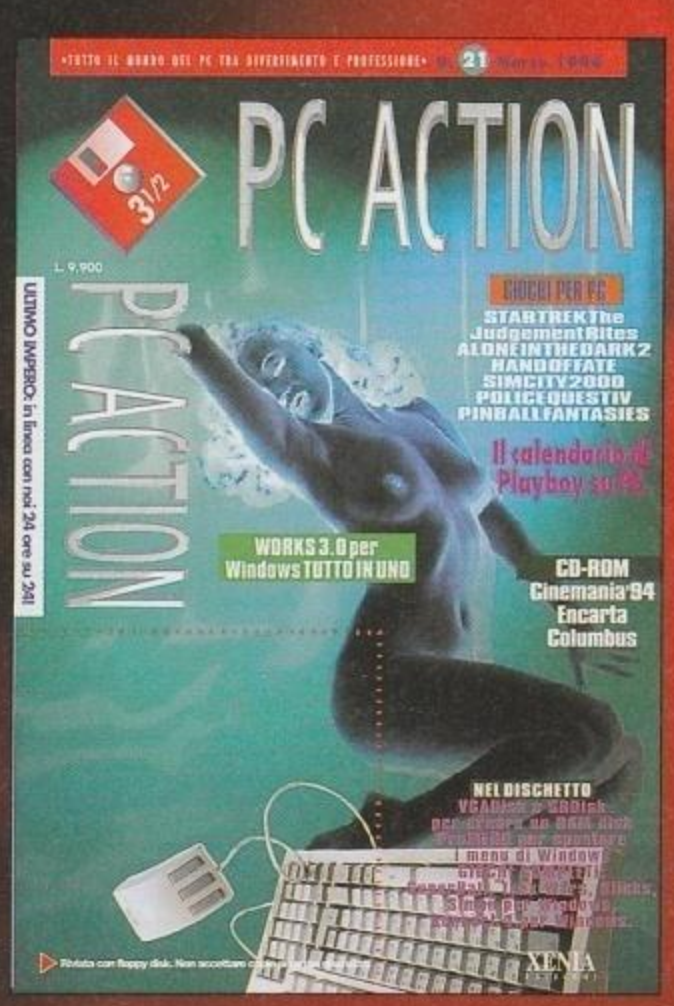
ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Corri in Edicola

SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA per Te
A SOLE L. 9.900 CON Dischetto DA 3½



DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

Tutto su:
GAMES NEWS SOFTWARE HARDWARE UTILITIES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	32
TIPS	118
ULTIMO IMPERO	126
BOVABYTE	128
BOARDGAMES	130
CM CORNER	132
THE MUSIC MACHINE	134
TGM MOVIE	136
TALENT SCOUT	138
TGM MAIL	141

AMIGA

ARCADE POOL	88
DARKMERE	46
GENESIA	52
LEGACY OF SORASIL	32
NAUGHTY ONES	87
PERIHELION	57
PUGGSY	42
SECOND SAMURAI	113

PC

ARCHON ULTRA	61
ARMAETH	71
CONSPIRACY	94
EVASIVE ACTION	36
FLIGHT SIM. TOOLKIT	84
HELLCAB	100
IN EXTREMIS	66
LAWNMOWER MAN	74
MICROMACHINES	111
NOMAD	92
PINBALL FANTASIES	109
PRINT SHOP DELUXE	114
RIGHTEOUS FIRE	81
WOLFPACK	98

CD32

LOTUS TROLIGY	96

CD-I

VOYEUR	106

3DO

MONSTER MANOR	105
TOTAL ECLIPSE	102

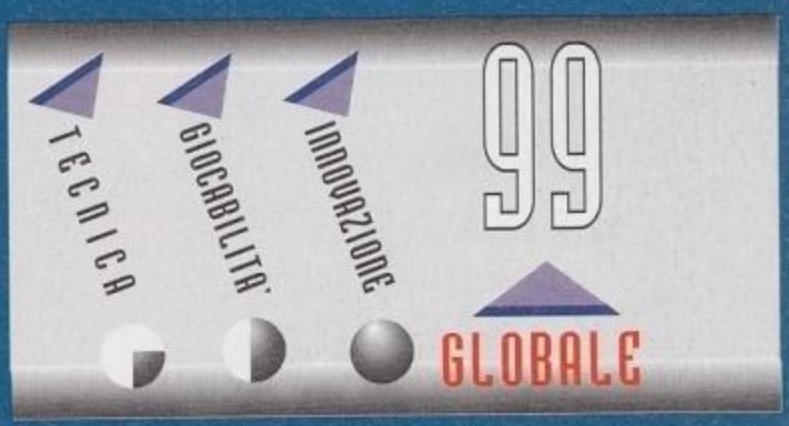
Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stato sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.



Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

SCUSATECI!

Clamoroso errore sullo scorso numero! Le foto della preview della Gametek e della nuova avventura grafica dell'Electronic Arts sono state invertite. Come si dice in questi casi... Sono cose che succedono.

POSSIBILE?

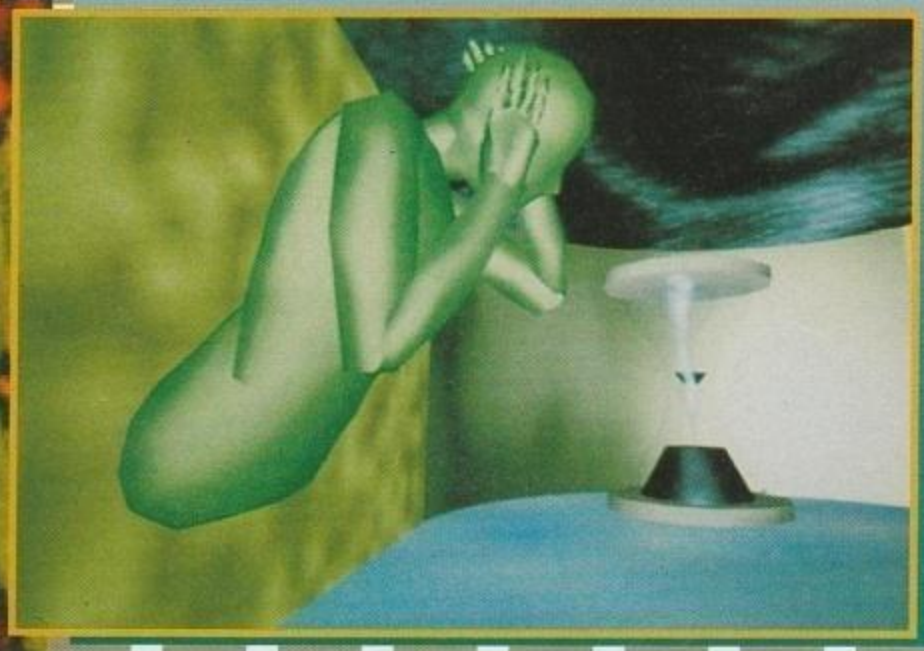
Notizia ancora da confermarsi, ma non è da escludersi che alla Lucas abbiano in serbo un paio di sorpresine per tutti gli utenti CD32. Tenetevi stretti, perché stiamo parlando di Day of the Tentacle e Rebel Assault!

MAGIE DELLA PSYGNOSIS

Due nuovi giochi a sfondo magico in arrivo dalla casa di Liverpool. Il primo è Magician Castle, un simpatico arcade-adventure per Amiga; il secondo un'avventura tridimensionale in soggettiva che riprende le routine del mediocre Dracula, ma dovrebbe risultare molto più complesso e completo. Entrambe le recensioni, forse, sul prossimo numero.

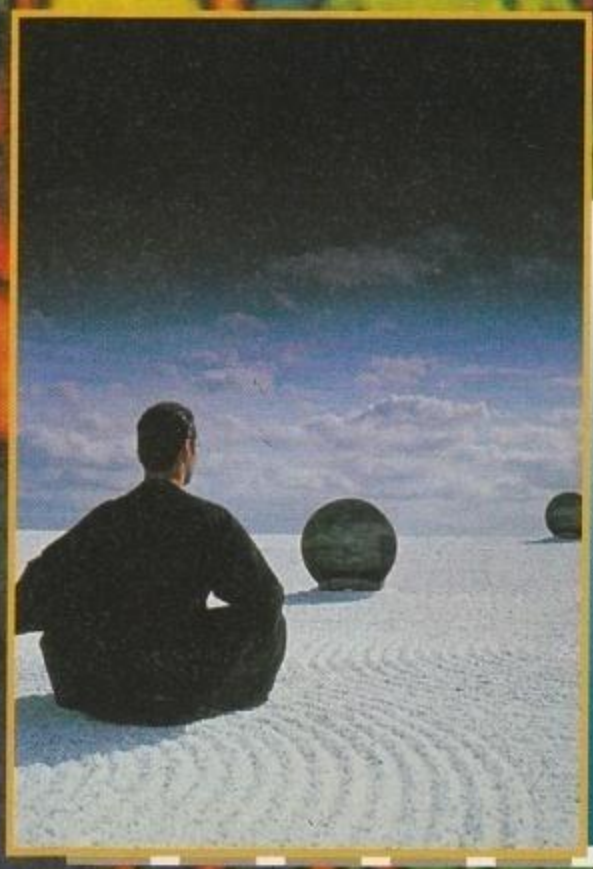
DIGITAL ASTRO TOUR

Ritorno in grande stile sulla scena software italiana per la Lindasoft che, con questo prodotto, intende rivoluzionare il concetto di programma astrologico. Digital Astro Tour si presenta infatti come un prodotto altamente professionale indirizzato però ad un'utenza amatoriale. Le caratteristiche principali sono le seguenti: massiccio uso di grafica realizzata con 3D studio, possibilità di determinare l'ascendente, interpretazioni dei segni, delle case zodiacali e in generale di tutto quello che può interessare un utente dei famosi oroscopi telefonici.
Sarà infine prevista una colonna sonora su musicassetta con splendide musiche elettroniche ispirate allo Zodiaco.
I requisiti per farlo girare sono 2 Mega di memoria, Windows 3.0 o superiore, una canonica VGA a 256 colori e una stampante gestibile da Windows. Già, perché il tutto girerà sotto questo ambiente. Sono previste due versioni per PC (quella Amateur che verrà venduta nelle edicole conterrà le funzioni principali e quella Professional venduta nei negozi prevederà opzioni di stampa e vari "improvement" che consentiranno di usufruire di un prodotto altamente professionale (ma di facile utilizzo).
Sul prossimo numero troverete una recensione più che approfondita...
BDM



SPACE INVADERS (La vera storia dei videogames)

E' uscito proprio in questi giorni un interessante volumetto, edito dalla Interaction Libri, che ripercorre le tappe salienti della gloriosa storia del videogioco. A oltre vent'anni dall'uscita del primissimo Pong, Francesco Carlà ci propone una rapida e interessante rassegna di tutti quei titoli che, per un motivo o per un altro, hanno fatto la storia del nostro beneamato settore. Un ottimo "bigino" per i più giovani, o semplicemente i meno informati, e un sacco di indelebili ricordi per chi la maggior parte di quei giochi li ha vissuti in prima persona...



TELEVISORI HI-TECH

In arrivo dalla Philips un nuovo modello chiamato SENSUVAL, splendido concentrato di forma e funzionalità, tecnologia e stile, prestazioni e semplicità d'uso. Lo schermo in vetro scuro, piatto e di forma circolare, le casse stereo che fuoriescono solo quando il televisore è acceso ne fanno un vero gioiello di eleganza e design.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOIO

UN BEL CALCIONE DALLA SIERRA

Mentre oltreoceano prosegue lo sviluppo del Baseball, oltremanica pare già alle battute finali la realizzazione di un nuovo titolo della serie Front Page Sports... Questa è la volta del Soccer!

FINO ALL'ULTIMA...

Ultima VIII - Pagan, dovrebbe rendersi disponibile nel corso del mese. Purtroppo, per questione di pochissime ore, non siamo riusciti a proporvi la recensione in questo stesso numero (nonostante la cosa ci abbia rammaricato non poco). Rimedieremo sul prossimo...

IL METANO FA UN SACCO MALE...

Proprio all'ultimo istante è arrivato in redazione il demo giocabile di questo primo titolo di una nuova software house inglese: l'Apache Software. Si tratta di Super Methane Brothers, un platform piuttosto carino, ma un tantino datato come struttura, visto che ricorda parecchio Bubble Bobble, Parasol Star o Rodland che dir si voglia. Stavolta i protagonisti sono due fratelli impiegati delle ditta del gas, anziché essere due più noti idraulici. Beccatevi le foto qui a fianco e attendetevi ulteriori informazioni sul prossimo numero.

CORE ISOMETRICA...

Dopo l'uscita dello splendido Darkmere, recensito su questo stesso numero (e vi confesso che cominciavamo a non sperarci più...), è già in arrivo un secondo progetto con la medesima visuale isometrica. Il suo nome è SKELETON KREW, e sarà ad ambientazione spaziale. Una succosa anticipazione è già programmata sul prossimo numero.

LA DOUBLEBYTE CI RIPROVA...

Dopo il discreto successo del primo Sexy, la Doublebyte è appena uscita con due nuovi prodotti. Il primo è il seguito del sopracitato titolo, il secondo si chiama invece Mani Pulite. Sono entrambi dei platform a scorrimento orizzontale che vedono come protagonista nel primo, il "senatur" Umberto Bossi alle prese con dei mostriciattoli caricature dei vari Andreotti, Craxi, Occhetto e via dicendo, mentre nel secondo "Maniac" la stessa star del primo gioco-erotico. Disponibili sia le versioni Amiga (500 e 1200), sia quella PC.

GAMETEK PER BAMBINI!

Si tratta di HOMEY D. CLOWN, una simpatica avventura grafica adatta per i più piccini che si avvicinano al mondo dei computer, smanettando e magari distruggendo il PC del babbo o del fratello maggiore (consigliata la chiave per lockare la tastiera). Realizzato da quelli della Capstone (Home Alone), richiede per funzionare almeno un 286 con 640 Kb di Ram e due mega liberi su hard disk. Sono supportate le VGA standard e le schede audio Sound Blaster, AdLib, Roland LAPC-1 e Sound Master.

SCANNER PORTATILE

Si chiama LogiScan, distribuito dalla Logic 3, ed è uno scanner super economico per chi non ha delle esigenze particolari e vuole dei risultati interessanti dal punto di vista qualitativo. Le caratteristiche principali consistono in una risoluzione da 100 a 800 dpi e un'apertura di 105 mm. Naturalmente per avere un prezzo di 150 sterline (tenete conto dell'elevata risoluzione) non si potrebbero pretendere più di 256 tonalità di grigio. Ottimo per OCR/DTP & Co.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTA LA REDAZIONE A TUA DISPOSIZIONE

IN LINEA CON NOI 24 ORE AL GIORNO 7 GIORNI SU 7

144.22.09.43

Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai comunicare con la Redazione di tutte le riviste Xenia quando vorrai. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano. Chiamando questo numero potrai lasciare in ogni momento un tuo messaggio, un consiglio, una richiesta d'aiuto, la tua lettera, le tue critiche, e noi risponderemo attraverso le riviste in uno spazio dedicato proprio a questo servizio. Se poi il tuo problema richiede una risposta personale provvederemo a scriverti o a telefonarti personalmente. E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi un filo diretto con i Redattori.
Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

XENIA
EDIZIONI

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.
Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I CONSIGLI DELLA REDAZIONE SEMPRE A TUA DISPOSIZIONE

TRUCCHI, CONSIGLI E NOVITÀ'
24 ORE SU 24 - 7 GIORNI SU 7

144.22.09.45

Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai ascoltare in anteprima i commenti sulle novità appena giunte in Redazione che riguardano il tuo computer o la tua console, scoprire i trucchi più nuovi e le notizie più interessanti. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano.
E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi , un filo diretto con la Redazione della tua rivista.
Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

XENIA
EDIZIONI

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, vien
Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57
e pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Barbe Rosse

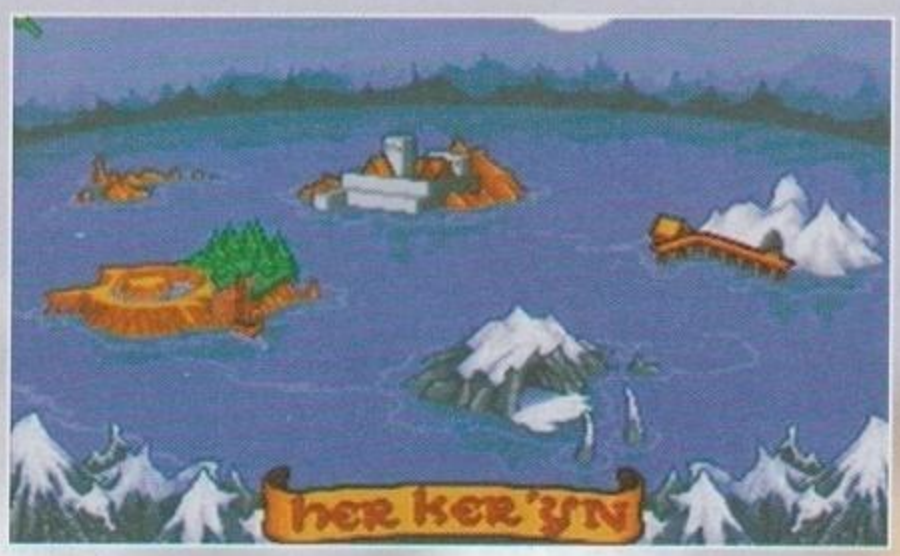
IN CASA CORE

Heimdall 2... Cosa sarà mai? Il nome non mi è nuovo. Sarà un film? Sarà una marca di patatine? Un nuovo tipo di computer? O magari ne ho bevuta una in pizzeria?

Tutto è iniziato in un pomeriggio invernale, quando in redazione giunse una telefonata dal curatore delle relazioni pubbliche della Core. Il buon Richard ci informava infatti di una sua perentoria visita al nostro paese e, gentilmente, ci ha chiesto di incontrarlo per passare una serata di bagordi e, eventualmente, parlare un po' di cosa bolle in pentola dalle parti di Derby (cittadina inglese sede dell'ormai celebre etichetta). La serata di bagordi si è svolta in maniera esemplare. Abbiamo cenato in un locale piuttosto carino e poi ci siamo trasferiti in un bel pub, nei pressi del ristorante, in cui non abbiamo fatto altro che bere e scherzare. Ovviamente, parlare di lavoro in una serata come quella non rientrava nelle nostre intenzioni; così ci siamo dati appuntamento in redazione per il pomeriggio successivo. Anche lì, comunque, le cose si sono svolte in tono piuttosto informale (e con Richard non è certo difficile, dovreste leggere l'ultimo fax che ha spedito ad Alex per richiedergli le eprom di Bubba'n'Stix... NdMax). Si passava, in media, un quarto d'ora a chiacchierare e cinque a parlare di cosa il mondo dei videogiochi avesse da riservarci. Infine, nel tardo pomeriggio, Richard tira fuori tre dischetti neri e ci dice di avere un bel demo di Heimdall 2 per Amiga da farci vedere. Chi dei redattori presenti aveva giocato al primo Heimdall, cominciò a sbavare avidamente e inserimmo i dischi nei drive del nostro fido A1200 di redazione. L'attesa fu breve, fin troppo breve, perché dopo un paio di schermate il gioco andava irrimediabilmente in Guru Meditation. Inutili i tentativi di riportarlo alla vita compiuti tramite artifici DOS. Dopo una mezz'ora, abbandonammo i corpi esanimi dei dischetti e dicemmo a Richard che avevamo fatto tutto il possibile, ma...

Richard accusò la perdita, ma da uomo di spirito qual'è ci promise di mandarci altri tre dischetti appena fosse tornato in patria.

A questo punto, però, accadde il miracolo. Tornato a casa sconsolato, decisi che, in fondo, tre dischetti sono sempre tre dischetti e mi avvicinai al mio fido A500 truccato per avviare una formattazione multipla e recuperare 2.6 Mega di memoria di massa. Inconsciamente si fece avanti il desiderio di infilare comunque quei dischetti senza vita nel drive e assistere a cosa sarebbe accaduto. Incredibile ma vero, il programma di alzò e camminò, anzi corse (schifoso gioco di parole da "to run"=correre). Gli sprite iniziarono a mostrarsi gioiosi sullo schermo e le animazioni si susseguirono copiose. Solo il sonoro continuava a restare latitante, ma del resto Richard mi aveva detto che il sonoro non era stato ancora inserito...



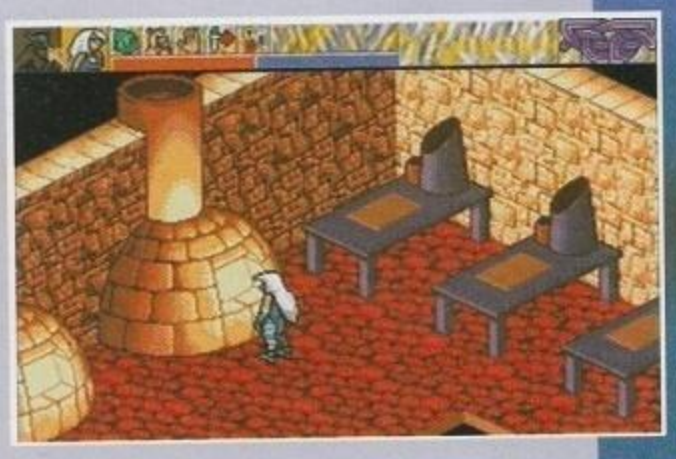
Adesso e solo adesso tutto assumeva di nuovo un significato, tutto aveva nuovamente senso: i discorsi fatti con quella strana e simpatica figura biondiccia che proviene da oltremanica, si riproposero alla mente e subito mi lanciai nell'esplorazione del nuovo mondo di Heimdall. Mondo nuovo per contenuti e ambientazioni, ma di certo non per stile grafico. La prospettiva isometrica è stata mantenuta e lo stile prettamente "cartonanimatoso" anche. Devo ammettere che se anche non abbia apprezzato il primo episodio di Heimdall tanto quanto fece la maggior parte degli utenti Amiga e della stampa specializzata, rimasi molto favorevolmente colpito dalla sua qualità della grafica. Inoltre, i programmatori stessi ci informano che hanno inserito un nuovo sistema di gestione degli oggetti in isonometria, grazie al quale i protagonisti del gioco potranno tranquillamente passare davanti e dietro a qualunque oggetto presente su schermo, in relazione alla loro posizione nella locazione in questione. A tal proposito non posso far altro che comunicarvi che il sistema, effettivamente, funziona. Inoltre, sembra che sia stato risolto uno dei problemi che avevo riscontrato nel primo Heimdall, ovvero una certa carenza d'azione nello svolgimento del gioco e una certa mancanza di particolari nella grafica e nell'ambientazione. Richard ci ha confessato che i programmatori hanno voluto realizzare questo Heimdall 2 proprio perché erano fondamentalmente insoddisfatti del lavoro svolto con il primo Heimdall. Certo, si resero conto di aver realizzato comunque un gran prodotto, ma si rendevano conto che si poteva fare di più. Così si sono seduti davanti al classico tavolo da lavoro, rigorosamente pieno di cartacce e lapis spuntati, e si sono messi ad analizzare il primo gioco...

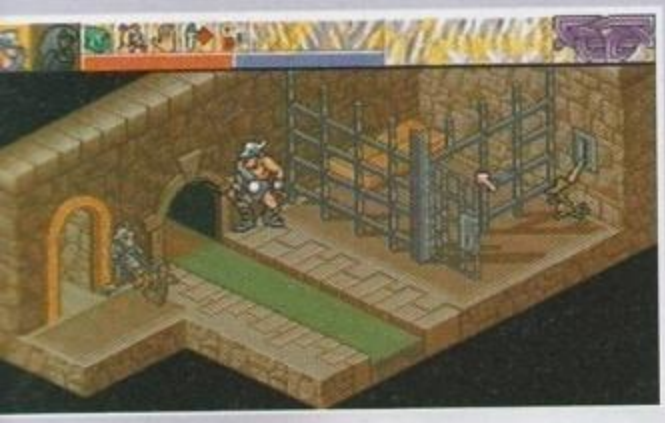
http://www.oldgamesitalia.net/

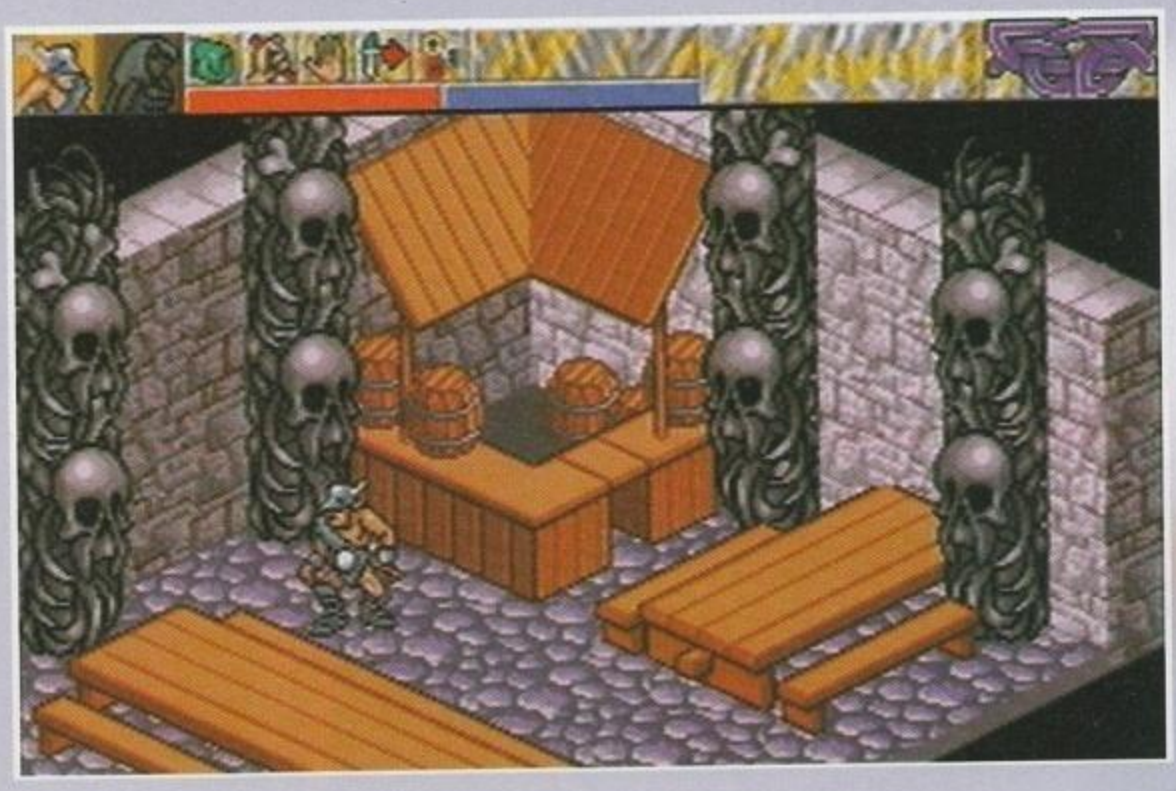
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

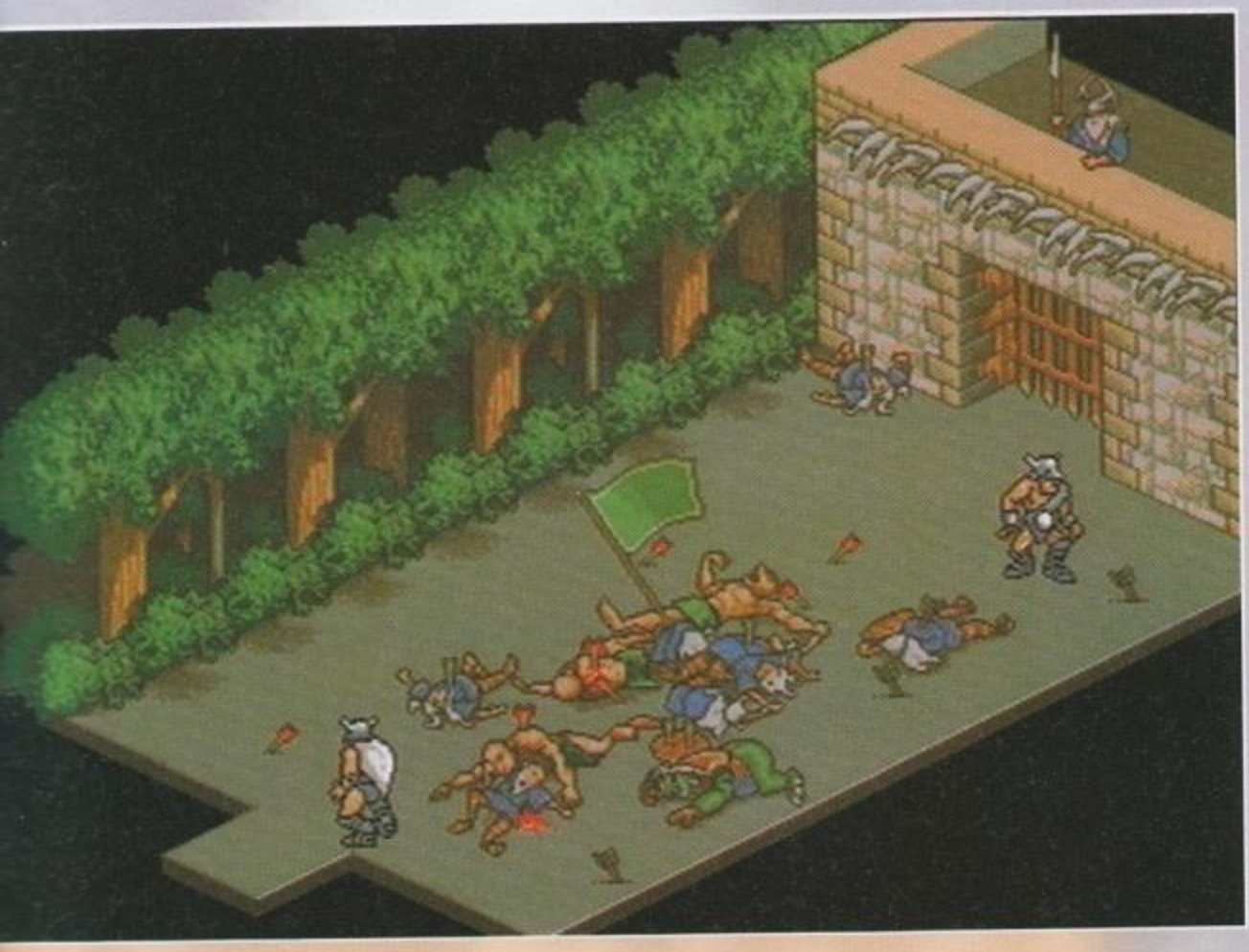
I cambiamenti più importanti che hanno pensato di adottare riguardano il sistema di combattimento, che risultava troppo semplicistico e troppo poco divertente a contro di tutta la memoria che portava via, pregiudicando la qualità dell'ambientazione e la quantità di interazione possibile con i personaggi presenti nel gioco. Il primitivo sistema di combattimento di Heimdall in ogni caso risultava estremamente spettacolare. Avversari molto grossi e molto ben animati ci si paravano davanti, menando fendenti e affondi a destra e a manca; ma tutto si riduceva a una serie di duelli opportunistici sulla scelta del tempo giusto: premi







il pulsante di fuoco in questo momento e vai a segno, premilo in quest'altro e beccati la mazzata.
In questo seguito i combattimenti si svolgeranno sempre nello stesso schermo dell'azione principale. Questo ha permesso ai programmatori di risparmiare tantissima memoria che verrà utilizzata nello sviluppo dell'ambientazione e dell'azione di gioco. Senza contare che i combattimenti risultano, in questo modo, molto più divertenti e immediati. Gli avversari avranno una caratterizzazione molto più precisa di quanto non fosse quella originale e si potrà anche assistere a comportamenti diversi a seconda del nemico che si incontra. La maggior parte delle volte si finirà a doversi misurare in combattimenti contro avversari variamente armati e con livelli di intelligenza differenti, ma di tanto in tanto potreste assistere ad avversari che si lanciano in precipitose fughe appena sguainate un'arma o incoccate una freccia, o addirittura qualche losco figuro potrebbe cercare di parlarvi prima di iniziare a distribuire randellate.



A tale proposito precisiamo subito come di roba da, e da cui farsi, menare ce n'è in abbondanza e per tutti i gusti, senza volere con questo sminuire quella che rimane una delle componente fondamentali di questo Heimdall 2: l'abbondanza di enigmi più o meno complesso che saranno là ad attenderci. Nel primo Heimdall, si attraversavano moltissime locazioni in cui c'era ben poco da fare e l'azione tendeva a ristagnare per dei periodi un po' troppo lunghi. Adesso, potete star tranquilli che in quasi ogni locazione (ci vuole sempre un minimo di break) avrete molte cose a cui pensare. Prima di tutto c'è una variazione importante a proposito dei protagonisti della storia. Mentre nel primo episodio si potevano reclutare diversi volontari disposti ad aiutare Heimdall nel suo intento di darne tante a Loki, adesso Heimdall troverà al suo fianco solo un'altra persona: Ursha. Non che Ursha sia una signorina di poco conto dal momento che può vantare la professione di Valchiria, ma si sa che il gruppo da' sicurezza... In compenso, il mondo in cui è ambientato il gioco è fin

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Barbe Rosse
IN CASA CORE

Heimdall 2

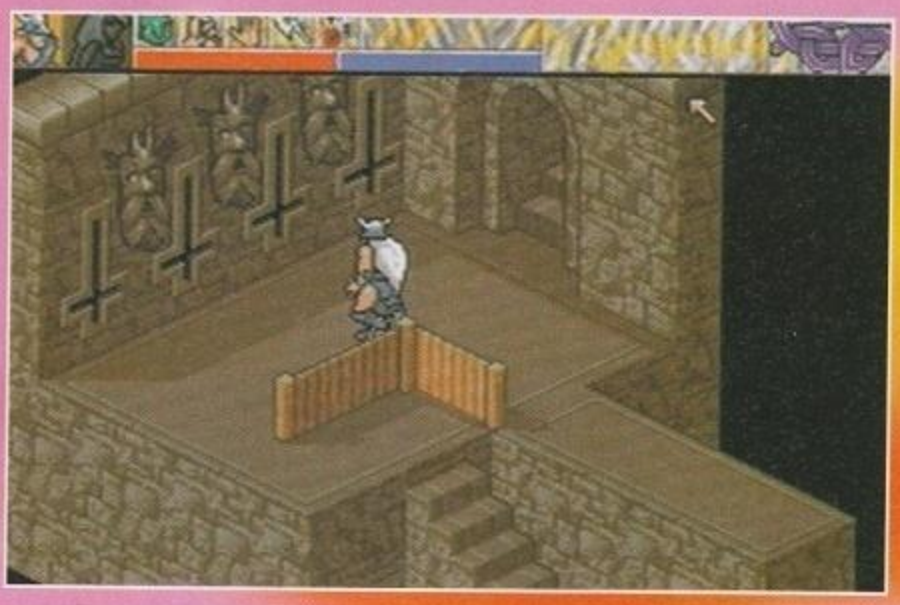
Ricordiamo adesso come la mappa del primo Heimdall non avesse intersezioni o sovrapposizioni e la maggior parte delle locazioni da esplorare avevano una forma esageratamente squadrata. Questo cambierà nettamente con il seguito. Anche il modo in cui vengono gestiti gli oggetti è cambiato. In primo luogo, oggetti uguali occupano gli stessi slot nello schermo dell'inventario. Solo la presenza di un numerino nell'angolo superiore destro vi informa della quantità dello stesso oggetto di cui disponete (esempio lampante: "le frecce"). Inoltre, se perdete un oggetto che vi servirà per la soluzione dell'avventura, questo verrà assegnato a uno dei personaggi che vagano per le locazioni, in modo da simulare un ritrovamento e permettervi di continuare la vostra brava avventura senza mai restare completamente bloccati.

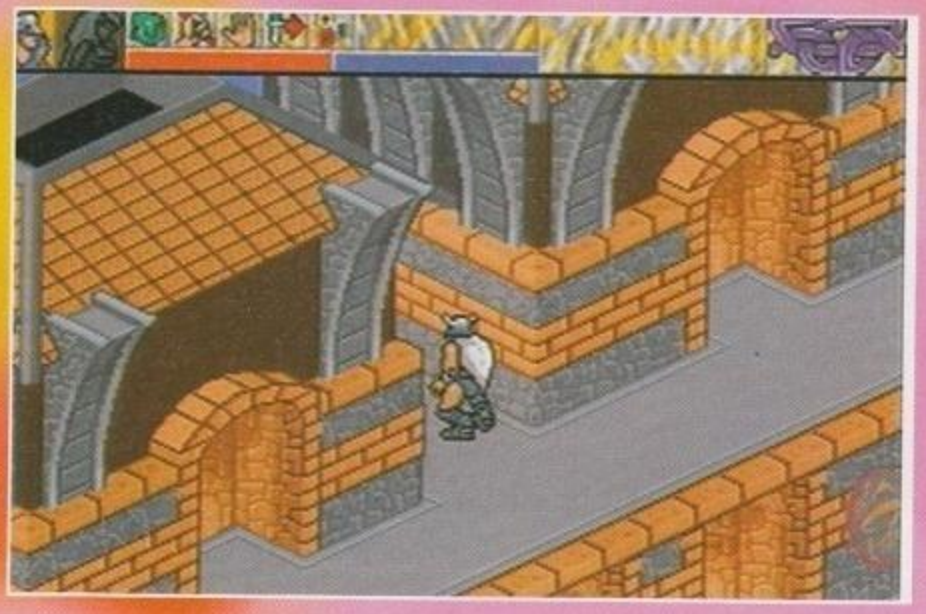
Per quel che riguarda l'aspetto grafico, è forse l'aspetto del gioco a cui è stata dedicata la maggior parte delle innovazioni e degli sforzi. Innanzittutto, niente più locazioni brulle o spoglie. Mentre nel primo Heimdall si assisteva allo scorrere di una quantità di locazioni, pressoché uguali, veramente esagerata, adesso tutto il look grafico del gioco apparirà più vario. Certo, è vero che si verificherà comunque un certo "riciclaggio" degli elementi del fondale per costruire le varie locazioni, ma è anche vero che qualcosa si deve pur fare per garantire a un gioco una certa vastità. Comunque i dettagli a cui potremo far caso, se veramente avremo l'occhio abbastanza acuto, si sprecano: uno per tutti, in una locazione "cittadina" (anche se sarebbe meglio definirla "villaggifera") si intravede sullo sfondo una persona con l'ascia in mano che è intento a tagliare le trecce di una signorina richiusa in una gogna tramite dei lanci più o meno precisi (vi ricorda nulla?)...

A questo punto prendiamo la palla al balzo per ricordare che Heimdall fu il primo gioco per Amiga a subire la triste sorte dell'autocensura a causa proprio del sottogioco del lancio delle asce. Infatti, se il lancio si rivelava errato, l'ascia lanciata andava a fiondarsi proprio in piena fronte del povero ragazzo con tanto di mega-spargimento di sangue. Chiudiamo la parentesi dicendo che è possibile che qualcosa del genere succeda anche al seguito e passiamo a parlare dell'interazione fra i personaggi.

In Heimdall (scusate i continui riferimenti, ma se parliamo di un seguito dobbiamo anche definire del seguito di cosa stiamo parlando e come) l'interazione tra personaggi era piuttosto limitata. Ci si limitava a scambiarsi mazzate o a guadagnare informazioni, senza la reale possibilità di impostare un conversazione. Adesso, invece, basterà andare addosso a qualcuno perché questi inizi a parlarvi, rispondendo alle vostre domande e aiutandovi nello svolgimento dell'avventura. I programmatori ancora non sanno esattamente quanto testo ci sarà nel gioco, ma non dovrebbe essere poco. Il loro problema, in questo senso, scaturisce dal fatto che il concept è ancora in continua evoluzione. L'avventura si baserà sulla risoluzione di un certo numero di sotto-avventure al cui termine otterrete questo o quell'oggetto, utile per proseguire nel gioco. L'unica cosa che ci possono assicurare nei riguardi del testo del gioco, è che questo conterrà una consistente quantità di humour. Spesso ci si troverà di fronte a personaggi che vi chiederanno di riportargli un oggetto prima di aiutarvi nella vostra avventura, ma in tanti giochi ci si ritrova a dover rispondere ogni volta alle stesse domande proposte dallo stesso personaggio perché lui non ricorda chi siete. Vi pare che in Heimdall 2 tutto questo fosse possibile? Ovviamente no! E così avrete i personaggi chiave che si ricorderanno di voi dopo avervi incontrato e avrete dei seri problemi se gli combinerete qualcosa di poco pulito.

Un gran lavoro per il programmatore e una dimostrazione di grande perizia tecnica, quindi. Ma i truc-





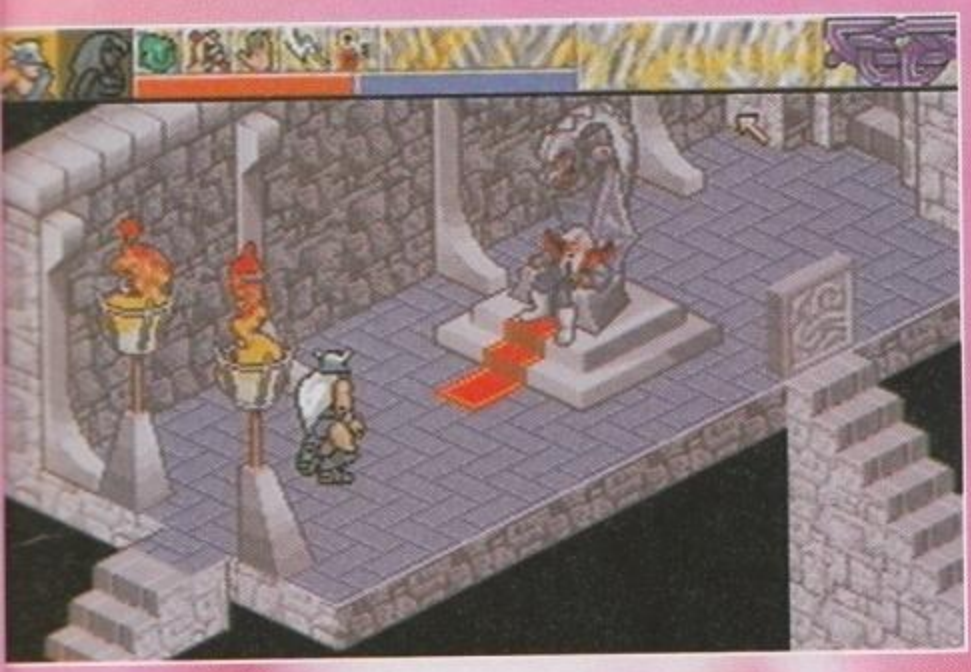
L'OTTAVO GIORNO

"The 8th Day" è il nome del team che sta sviluppando Heimdall 2. Oltre il già citato grafico Jerr O'Carroll, ricordiamo che ne fanno parte anche Ged Keaveney (il programmatore), Dave Keogh (game-designer aggiunto) e Martin Iveson (musica e sonoro). Fra i precedenti titoli che possono vantare al loro attivo non possiamo non ricordare l'ottimo Premiere, uscito nell'ormai lontano settembre del 1992.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

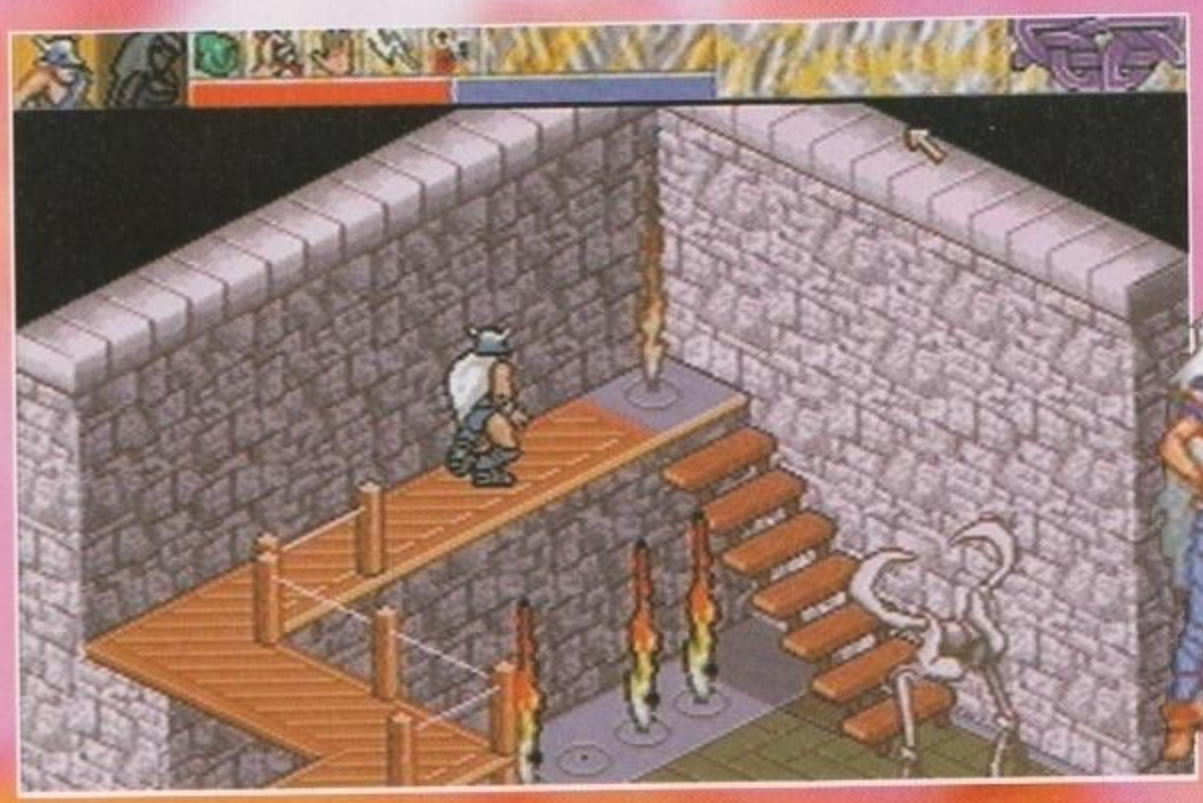


chi da bravo programmatore non si limitano a questo. Per esempio, la gestione della grafica è stato un altro grosso problema a cui è stata applicata un'ottima soluzione. Tutti i fondali sono in realtà composti da piccoli blocchi di grafica delle dimensioni di sedici per sedici pixel. Facendo in questo modo si risparmiano quantitativi di memoria veramente enorme e, se il grafico è abbastanza bravo, i risultati ottenibili sono veramente ottimi (come del resto possiamo vedere dalle foto). In passato, Jerr O' Carrol (il grafico) disegnava la grafica su PC e poi la trasponeva sull'Amiga con l'utilizzo di un programma che diminuiva il numero di colori presenti su schermo. Adesso, invece, accade il contrario. La grafica viene inizialmente sviluppata su Amiga, in modo da sfruttarlo al massimo, e successivamente viene trasportata su PC dove vengono aggiunti gli altri colori, in modo da avere una resa ottimale anche su questa macchina. Purtroppo si perde tantissimo tempo a costruire le mappe dei livelli; questo perché a causa del già citato sistema dei blocchi di grafica, il programmatore è costretto a ricostruirsi byte per byte il livello da inserire in memoria. E' un processo molto lungo, ma cosa non si fa per i giocatori? A proposito di processi molto lunghi, sembra proprio che tra tutto quello che stanno inserendo in questo gioco (e sembra davvero tantissima roba), il particolare che più di tutti sta impegnando il programmatore è la gestione dell'intelligenza degli avversari. Come abbiamo già detto gli avversari avranno un modo tutto loro di pensare. Dovranno esserci personaggi amichevoli e disposti a conversare fruttuosamente, dovranno esserci i comuni cittadini sempre alle prese con la vita di tutti i giorni e, immancabili, dovranno esserci i cattivoni sempre pronti a suonarvele (o almeno a provarci).

Dopo tutto questo parlare, mi rendo conto di non avere ancora neanche accennato al sistema magico del gioco. Già, in Heimdall 2 c'è la possibilità di lanciare incantesimi. Il sistema di gestione della magia è strutturato secondo la moda attuale che predilige la possibilità di mescolare degli "ingredienti", nel nostro caso delle rune, per costituire le formule degli incantesimi. A dispetto di quello che accade normalmente nei giochi in cui esiste un sistema magico da gestire, mentre si cerca di formare gli incantesimi con le rune, il tempo non viene fermato. Questo particolare vi costringe a costituire in anticipo gli incantesimi che volete scagliare per evitare dolorose esperienze nel bel mezzo dei combattimenti.

Detto questo, penso proprio che per questo mese possa bastarvi. Vi segnalo che la produzione di questo gioco è iniziata nell'Aprile dello scorso anno e che si prevede l'uscita del gioco finito per Pasqua di quest'anno (neanche tanto lontana, quindi).

Giancarlo Calzetta



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se le avventure sono il tuo forte ...

CADARIO

UNO SPLENDIDO COCKTAIL DI GRAFICA, SONORO E SEMPLICITA' NARRATIVA.

ANCORA PIU' APPASSIONANTE, DIVERTENTE ED INTUITIVO DEL SUO PREDECESSORE: THE LEGEND OF KYRANDIA.

SVARIATI ENIGMI E SITUAZIONI COMICHE, UN'ENORMITA' DI DETTAGLI, ANIMAZIONE DEI PERSONAGGI FLUIDA E DIVERTENTE.

" Un gioco da non perdere assolutamente, un'avventura divertente da giocare che potrà regalare numerose ore (se non giorni) di vero divertimento ".

K GIOCO 920 ("K" GENNAIO)

" Curato quasi in maniera maniacale, la grafica é bellissima, cartooneggiante, mai stonata, con effetti di ombra e luce che aggiungono un tocco di classe al tutto ".

92% ("TGM" GENNAIO)

NON PUO' QUESTA MAGICA TERRA SCOMPARIRE INESORABILMENTE ...

SPECIFICHE TECNICHE:
IBM PC & COMPATIBILI - 386 20MHZ O SUPERIORI - VGA / MCGA
RICHIESTI: 2 MEGA RAM (1 MEGA DI XMS O EMS) - DISCO RIGIDO CON 20 MEGA DISPONIBILI.
DOS 5.0 O SUPERIORI - DRIVE AD ALTA DENSITA' -
SCHEDE SONORE: AD LIB, AD LIB GOLD E GOLD STANDARD, ROLAND MT - 32/LAPC - I, GENERAL MIDI, SOUND BLASTER, SOUND BLASTER PRO E SCHEDE SONORE COMPATIBILI.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PC L. 109.900

LEADER

NUMERO VERDE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hand of Fate é il tuo mondo!

FABLES & FIENDS

HAND of FATE

(LA MANO DEL DESTINO)

TUTTI I MAGHI SONO MOBILITATI PER TROVARE UNA SOLUZIONE ...

ECCO L'EROINA DELLA STORIA, PRONTA A DARE INIZIO ALLA SUA MISSIONE ...

Virgin INTERACTIVE entertainment

PARTI, NEI PANNI DELLA GIOVANE MAGA ZANTHIA, ALLA VOLTA DEL CENTRO DELLA TERRA. RECUPERA L'ANTIDOTO IN GRADO DI ARRESTARE LA TERRIBILE FORZA DISTRUTTIVA CHE SI STA LENTAMENTE IMPADRONENDO DELLA MAGICA TERRA DI KYRANDIA . . .

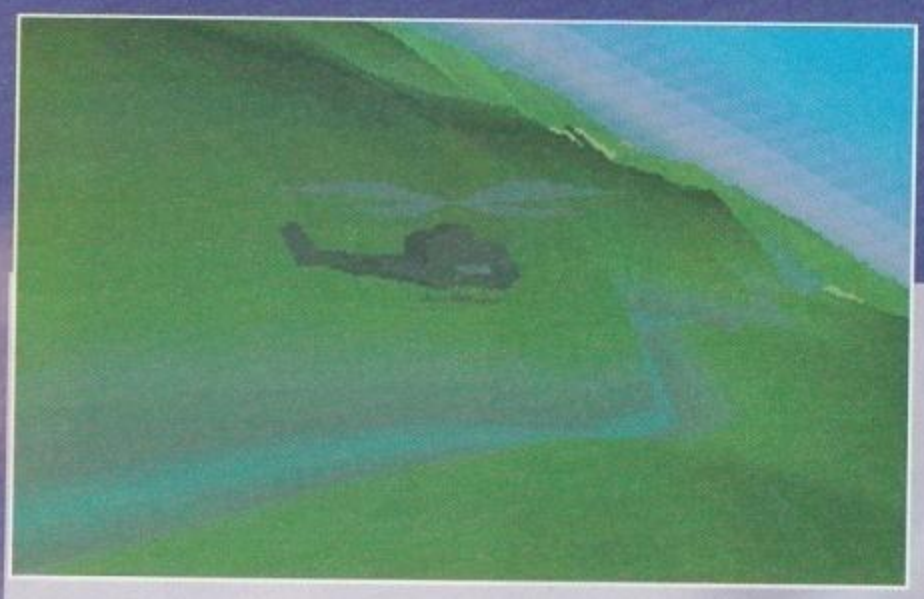
BLAH BLAH RHUBARB AND !!! ARE TRADEMARKS OF XXX, INC. BLAH BLAH RHUBARB GAMES, XXX INC. AND XXX ARE NOT CONNECTED OR RELATED IN ANY WAY TO THE BLAH BLAH RHUBARB GAME. VIRGIN GAMES LTD OR WESTWOOD STUDIOS, INC. LANDS OF LORE IS A TRADEMARK OF WESTWOOD STUDIOS, INC. © 1993 WESTWOOD STUDIO, INC. 1993 VIRGIN GAMES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

DUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

In elicottero con lo



Vera dominatrice del lucroso mercato natalizio (con titoli quali Indycar Racing e Mortal Kombat), la Virgin si prepara ad affrontare anche questo '94 come assoluta protagonista. Fra le tante produzioni in fase di sviluppo eccone una nuova di cui, almeno fino ad oggi, ancora non si sapeva nulla..

Come con un minimo di intuizione avrete già intuito dalle foto, si tratta dell'ennesimo simulatore di volo in arrivo per PC nei prossimi mesi, ma, a differenza di molti altri (targati Origin e Microprose), qui ci troviamo a pilotare sei fantastici elicotteri da guerra tra cui spicca il WEREWOLF KA-50 che, oltre a dare il titolo al gioco, è anche il nome di uno dei modelli tecnologicamente più avanzati attualmente in circolazione, nonostante nessuno qui in redazione ne abbia mai sentito parlare (il vero nome, in effetti, è Kamov Hokum KA-50, ma non credo che le cose cambino di tanto. NdMax)...

Dopo aver percorso migliaia e migliaia di chilometri di oceano aperto tra il Golfo Persico e l'estremo oriente, le vie navigabili del Mar Cinese Meridionale si restringono in alcuni punti a poco più di un chilometro. Di qui passano fino a 200 navi al giorno, che si muovono lentamente poco distanti dagli splendidi grattacieli di Singapore.

Le enormi petroliere, trovandosi in acque poco profonde, devono rallentare a una velocità di 10 o 12 nodi; che è il passo di una lumaca se tenete conto che con una canoa con su un motore mezzo arrugginito, si raggiungono facilmente i 20 nodi!

Molte di queste navi trasportano inoltre i salari del personale e per le varie spese di bordo, e anche questo contribuisce a renderle decisamente "appetitose".

Nelle innumerevoli isolette che caratterizzano questa zona di oceano, vivono infatti tribù più o meno agguerrite di Indonesiani in capanne. Questi insediamenti sembrano essere situati al di fuori della civiltà moderna e i loro abitanti di soldi non ne hanno mai visto l'ombra, ma la tentazione è comunque forte...

Date queste premesse, se non ci foste ancora arrivati, vi posso tranquillamente informare di come questi allegri locali, imbarcati sulle loro canoe, abbiano cominciato ad agganciarsi furtivamente alle navi che sfortunatamente devono percorrere questo tragitto e arrampicarsi lungo scafo quasi inosservati. Una volta a bordo, armati in modo seppur antiquato, ma comunque efficace, eccoli costringere il capitano a svuotare la ricca cassaforte. Il tutto nel giro di 10-15 minuti al massimo.

Inizialmente di trattava di colpi sporadici, ma col passare del tempo questi rapinatori sono riusciti ad organizzarsi e adeguarsi al progresso tecnologico, acquistando sempre nuove armi e continuando a saccheggiare le navi di passaggio. L'unica notizia per certi versi rassicurante è che ancora non posseggono nessun genere di velivolo.

Tutto questo vi potrebbe sembrare un brutta storiella scritta da qualche pazzo ammiratore dei romanzi di Salgari, purtroppo però si tratta della cruda realtà.

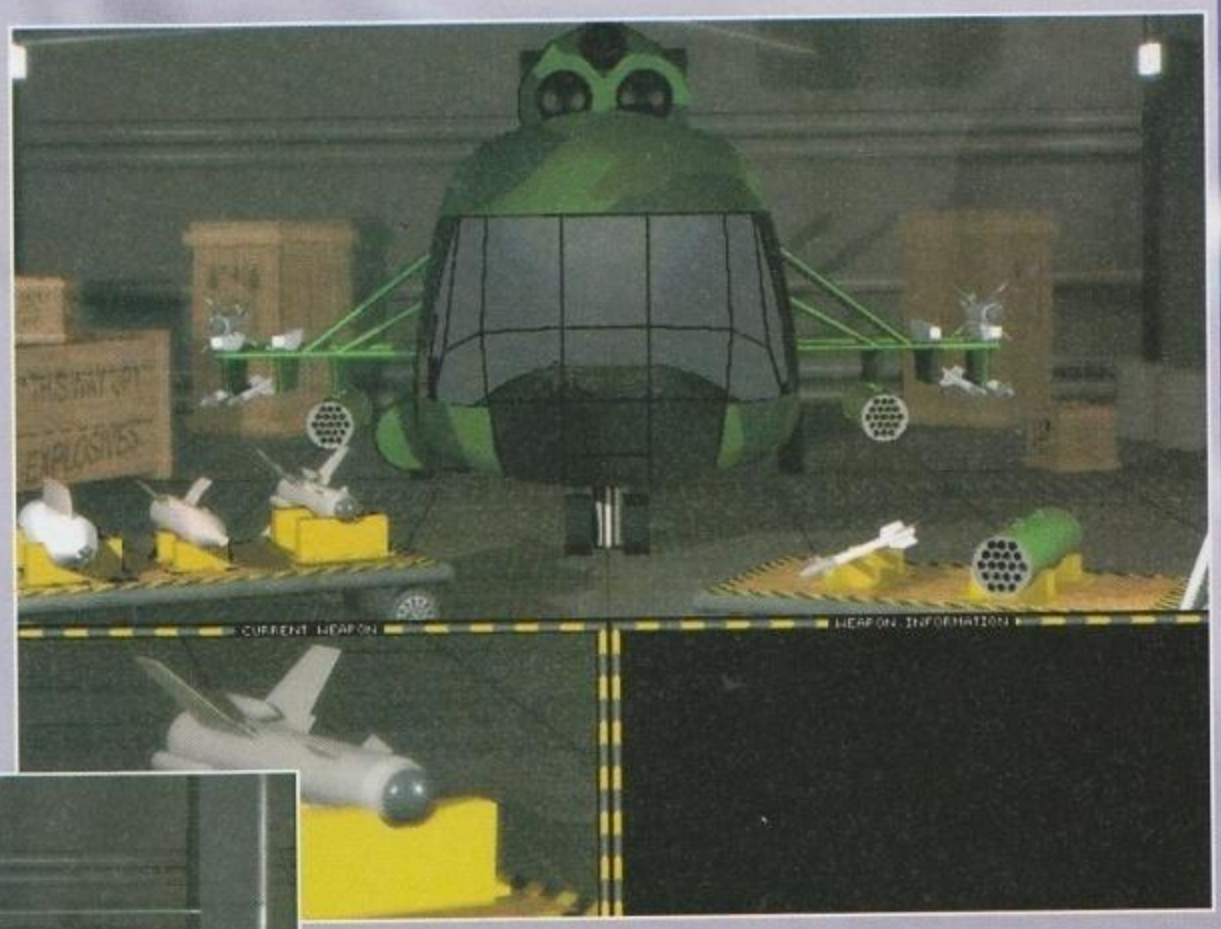
Recentemente, infatti, si è sviluppata una vera e propria pirateria (e naturalmente qui non mi riferisco ovviamente a quella molto diffusa qui in Italia nel campo del software) proprio dall'altra parte del mondo, ed è da qui che i programmatori di Werewolf hanno preso spunto per l'ambientazione di sfondo al loro gioco...

Dopo questo lungo preambolo, finalmente, eccovi entrare in azione: siete il capo di un gruppo di sodati mercenari e piloti di elicotteri professionisti. Siete stati ingaggiati in virtù di un accordo dei rappresen-

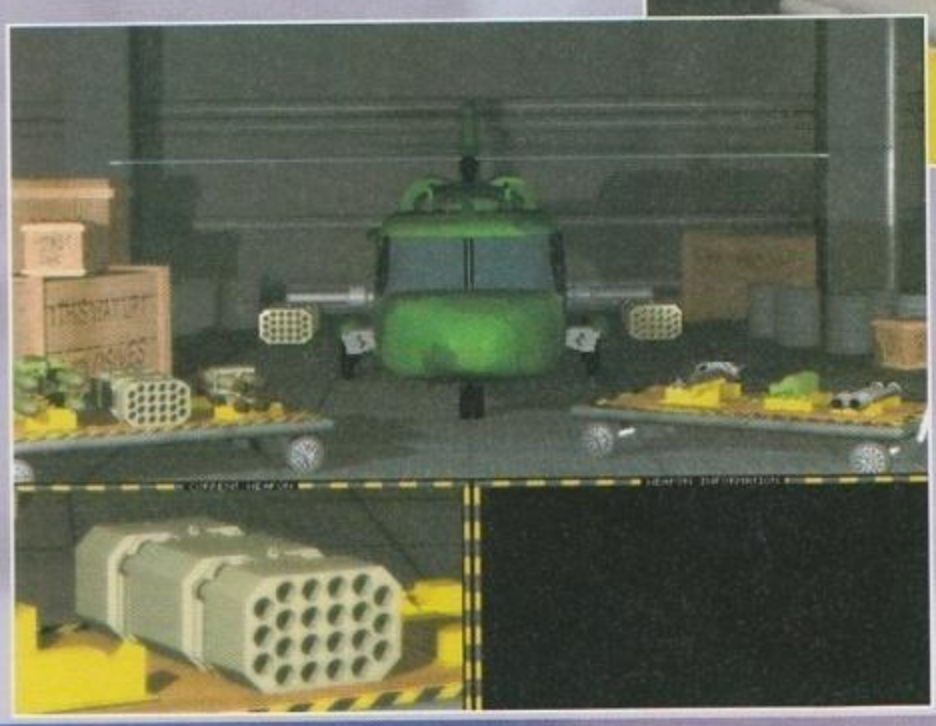
http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN

come affrontare le varie situazioni. L'esito della missione è infatti solo in mano vostra: potrebbe essere sufficiente una solo scelta sbagliata per venire sconfitti dalle flotte nemiche sempre in agguato, pronte ad approfittare di una vostra mossa falsa per mettervi k.o.
Il paesaggio in cui si svolge il tutto è realizzato in modo molto realistico, un'opportuna combinazione di poligoni e ombreggiature Gourad dovrebbe



tanti dei mercati commerciali di Cina, Giappone e Singapore, per scovare e annientare la famigerata organizzazione capeggiata da tale Emilio Chango, ormai divenuto noto e potente criminale.
Dalla vostra parte avrete sei diversi tipi di elicotteri con tutta una serie di armi potenti, e il vostro compito sarà quello di sguinzagliare i vostri uomini in tutti gli angoli dell'arcipelago alla ricerca delle basi



nemiche. Quando non basteranno più i mezzi in vostro possesso, allora potrete acquistare nuovi marchingegni usufruendo dei soldi che vi saranno forniti dai vostri datori di lavoro, ma questo solo man mano che troverete e distruggerete le varie basi nemiche.
Werewolf possiede un completo sistema di pianificazione strategica dove potrete agevolmente scegliere

garantire un impatto visivo che traspare chiaramente già da queste foto. Il territorio da esplorare sarà molto vasto, con parecchie centinaia di chilometri di mare da tenere sotto controllo.
La data di lancio è prevista, salvo eventuali cambiamenti, per il mese di Aprile. E per ora l'unica versione prevista è quella per PC.
Se siete dei veri appassionati di simulatori di volo e di giochi strategici vi consiglio di mettere da parte i vostri risparmi per l'uscita di questo prodotto che, a quanto pare dalle notizie a noi pervenute, potrebbe anche riuscire a spodestare dal loro trono i migliori simulatori che si trovano ora sul mercato.

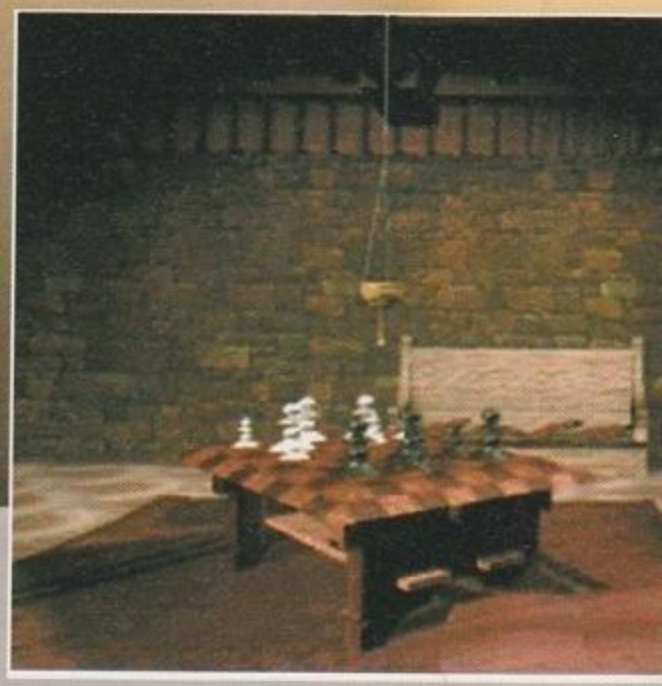
Jonathan " MacGyver " Roubini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

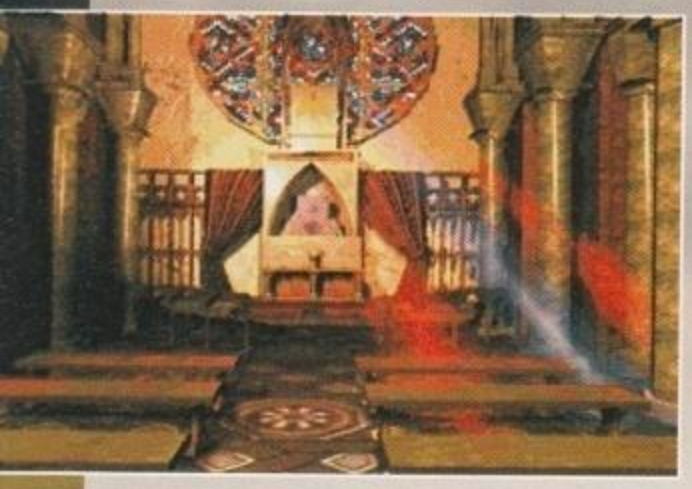
Stirpe di Drago



Mi piacerebbe davvero sapere chi abbia inventato i draghi. Non passa giorno che qualcuno arriva fin sul mio monitor, e la cosa più buffa è che non mi viene voglia di spegnerlo. Altro che Jurassic Park!

Dunque, dunque. Innanzitutto non sarebbe una brutta cosa specificare che stavolta è di turno la Cryo. Un nome famoso, a cui dobbiamo il primo episodio di Dune (non quello degli Westwood, per intenderci), KGB (che proprio su questo numero rivive in veste digitale sotto il nome di Conspiracy) e naturalmente l'iperbolico Megarace (in arrivo per il prossimo numero). Ora, Dune sapete tutti quanto positivamente sia stato accolto, mentre Megarace per adesso è in lista d'attesa: nell'anteprima era sembrato un vero e proprio devastatore, e magari sarà pure meglio. Però adesso si parla di draghi: il soggetto è cambiato in pieno, e la Cryo ci fionda nel fantasy per vedere un po' come ce la caviamo... Ma per chi ci ha preso? Qui a TGM siamo professionisti seri, e non c'è nessuno di noi che non abbia sconfitto definitivamente una lista fluviale di giochi. Chiaramente, qualunque nuovo titolo possa uscire sarà sempre troppo facile per noi. Che cosa volete che sia un'avventura fantasy, quando più o meno tutti abbiamo risolto le difficilissime avventure testuali di dieci anni fa? Quindi, come vedete, non serve assolutamente a niente produrre videogiochi, e neanche recensirli, quindi me ne torno a casa perché mi sono stufato di scrive... SBANG! (Questo è stato il rumore del mio naso contro il pugno del Max. Niente da dire, il pargolo ha buoni argomenti. Lavoriamo seriamente, va')

Iniziamo dal titolo: DRAGON TALES e precisiamo anche che, al pari di Megarace, sarà sempre la Mindscape a pubblicarlo. Orbene, la prima versione prevista è quella per PC CD-ROM, ma è già in lavorazione anche quella per il 3DO, mentre la data di uscita annunciata è nel corso della prossima estate. Sulla configurazione del PC non s'è detta mezza parola (aspettatevi un grosso calibro, comunque), e nemmeno se sarà necessario un lettore a doppia velocità. detto questo cominciamo a discutere del gioco in sé.

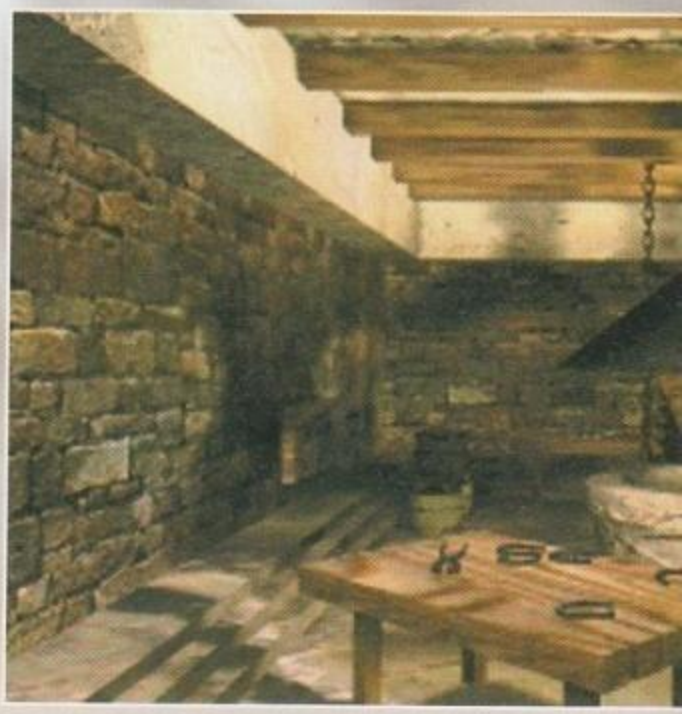


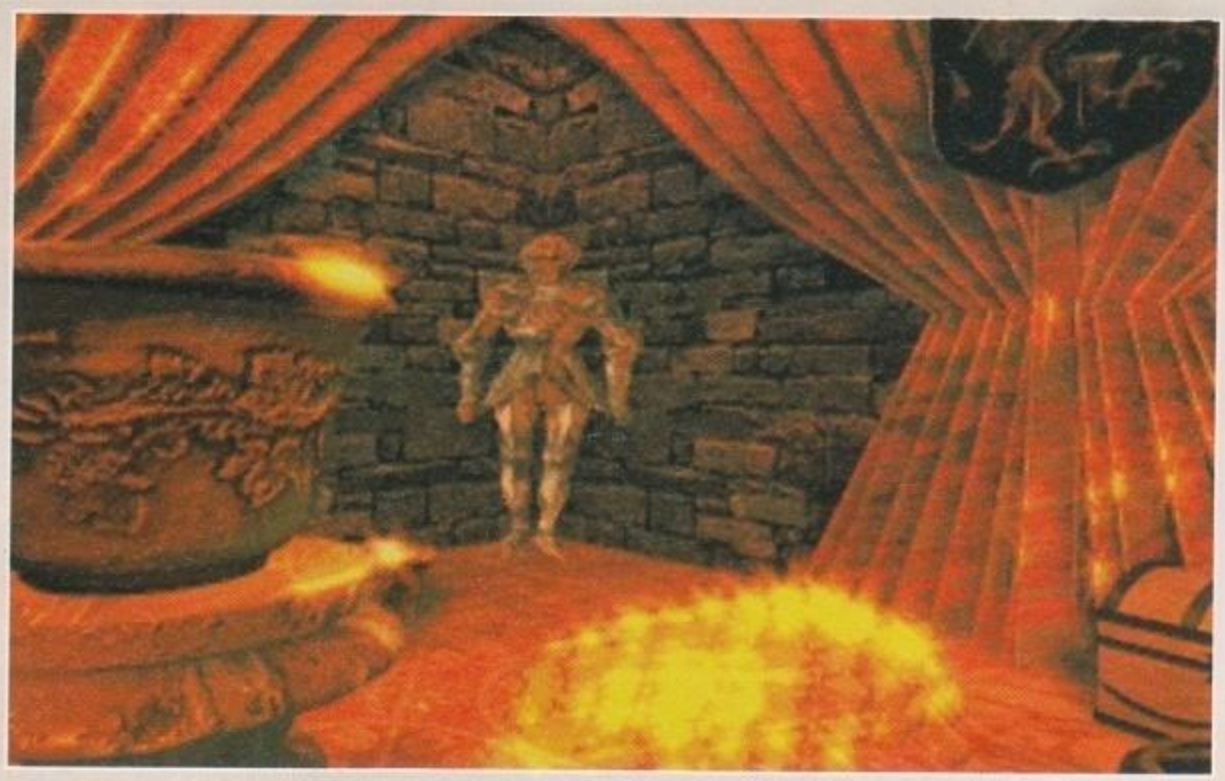
Allora, miei cari figlioli nonché lettori carissimi, per la storia dovete sapere che siamo in un mondo lontanissimo nel tempo e nello spazio, dove i draghi erano possenti leviatani dell'aria e il mondo era governato da pochi regnanti saggi e potenti come Lord British. Voi siete Werner Von Wallenrod, nome di teutonico sapore, e vostro padre non c'è più. Quest'ultimo è stato infatti proditoriamente assassinato da un perfido, perfido individuo, il cui nome fa schifo solo a scriverlo. Si chiama... si chiama... (non ce la fo) ... Diakonov! (Sputato il rospo!) Chissà perché, il cattivo ha un nome russo. Quando la finiranno con questi stereotipi americani da mercatino delle pulci? E i Cryo sono pure francesi!

Ora, si dà il caso che voi stessi abbiate assistito alla morte di vostro padre, e che le sue ultime parole siano state una richiesta di vendetta molto esplicita. Non potete certo tirarvi indietro! Il vostro dovere, fino alla morte, sarà combattere per la pace e l'ordine e il trionfo della giustizia. E che camomilla, dico io!

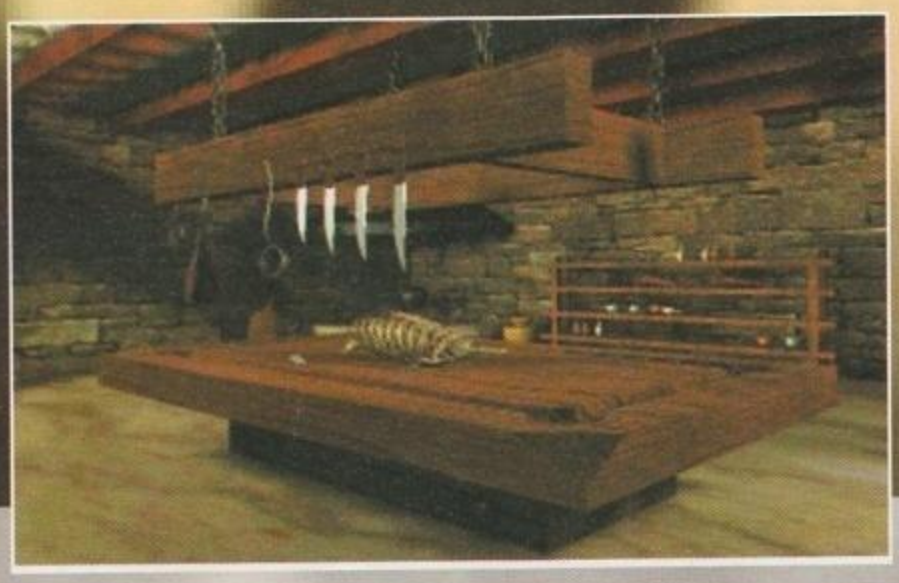
Come farete? Come non farete? Non potete non saperlo. Allora, visto che Natale è stato neanche due mesi fa vi posso dire che il vostro primo incarico sarà diventare un domatore di draghi. Dovrete, insomma, domare il draghetto di famiglia, che da qualche tempo dormicchia nei sotterranei. Naturalmente, quando aprirete il portone della cantina, resterete stupiti per il gran numero di lucchetti e chiavistelli. Chissà perché? Mah, forse vi converrà aprire la porta per scoprirlo, e rilevare che il "draghetto" farebbe concorrenza, come lunghezza, ai vermoni di Dune. Coraggio, siamo sempre in zona Cryo!

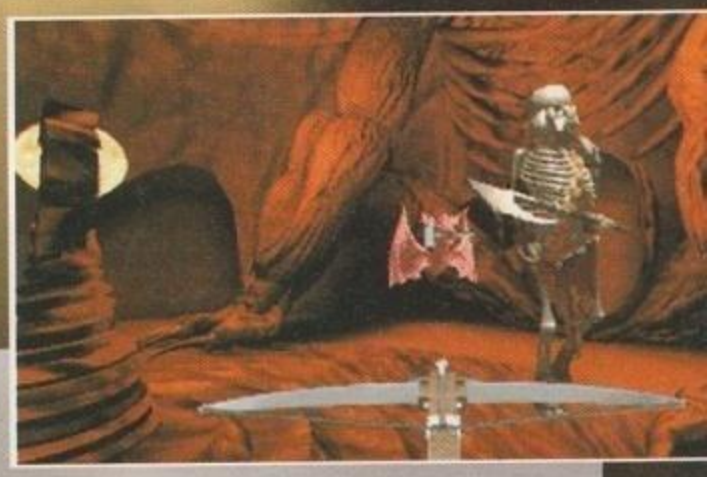
Ma alla fine riuscirete a domarlo, in fondo siete videogiocatori abituati a tormenti impossibili, e inizierete con la vostra peculiarissima cavalcatura un viaggio fantastico in questo nuovo mondo dove vi attenderanno colossali giostre, cavalieri più o meno neri e cattivi, draghi feroci a volontà, e (poteva mancare?) una principessa, naturalmente bellissima, che vi ama

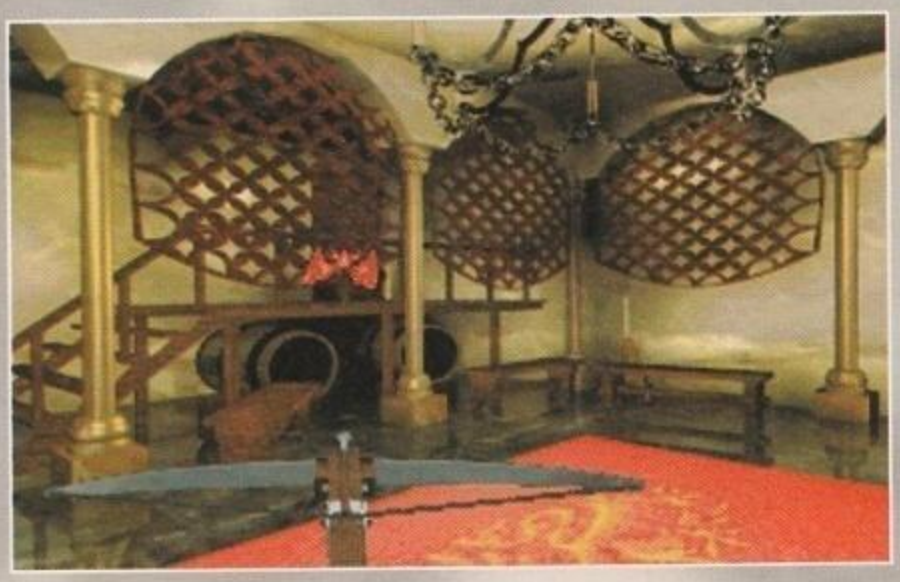




http://www.oldgamesitalia.net/



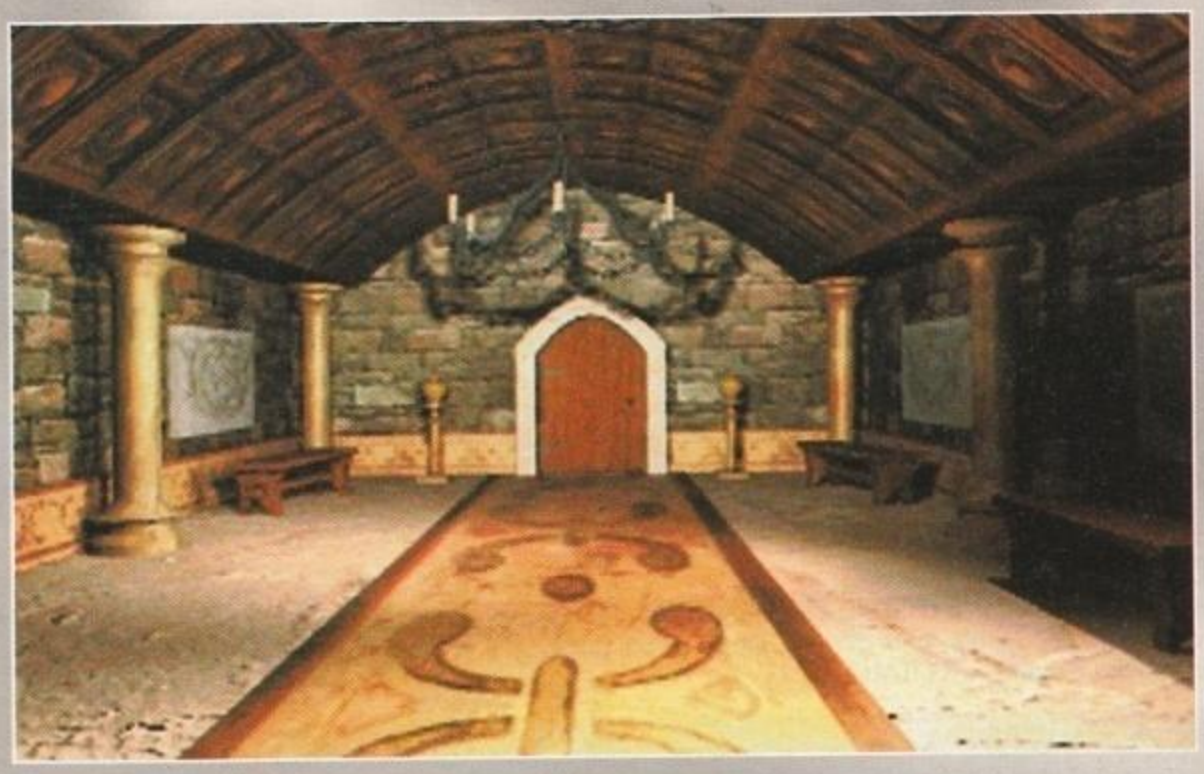


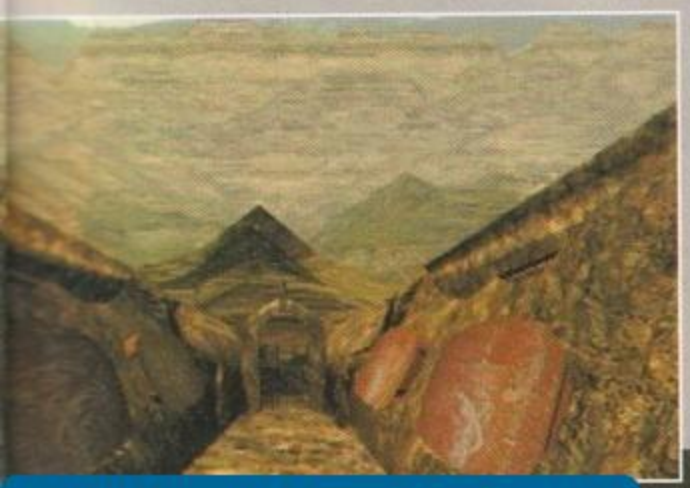


Ponderate che il solo castello è definito da circa settemila immagini, diconsi settemila, e che da solo conta per circa un 20% di ciò che c'è da vedere in tutto il gioco.
Considerate a questo punto che i Cryo hanno sviluppato un sistema per ottenere dal 3D Studio qualcosa di speciale, ossia di fondere assieme i fondali e gli attori sfruttando una tecnica grafica multistrato. Il risultato, tenendo presente i movimenti delle cineprese, è un'animazione tridimensionale di livello pericolosamente vicino al cinema, ma d'altra parte che cosa vi aspettereste da un gioco su CD-ROM?
La sostanza, ovviamente, è che la prospettiva grafica è sempre in prima persona, e per giunta a tutto schermo, senza nulla che disturbi l'impressione di essere immersi nell'ambiente. L'interfaccia utente sarà estremamente intuitiva, com'è orami una regola, e quindi se non avete un mouse dovete proprio andarlo a comperare perché oggigiorno senza questo aggeggio non si vive più. Dovreste saperlo!
Dopo tutte queste esche per videogiocatori, non bisogna trascurare l'apporto acustico, che oltre a valanghe di colonne sonore ed effetti speciali a tutta forza, vi travolgerà con un bel po' di parlato digitalizzato in sincronia. Altro che realtà virtuale: il CD-ROM ormai viaggi sui binari della realtà reale.
Chiudo questa spero succosa anticipazione segnalandovi come la componente avventurosa di Dragon Tales verrà affiancata a una parte arcade che emergerà, per esempio, nei tornei, ma dovrete anche affrontare scelte di tipo strategico, come nel corso del gran finale troverete uno scontro bellico da coordinare. Proprio in relazione a quest'ultimo pezzo, è stata annunciata un'impostazione grafica ancora differente (si parlava di texture mapping), ma le informazioni disponibili sono molto limitate e quindi non vi posso proprio dire altro.
In sintesi? Aspettate trepidamente, l'uscita è come già detto prevista per l'estate.

Willi

devotamente. Ecco un bel pacchetto di benvenuto.
Allora, la cosa forse più importante è che grazie a quel drago diventerete a tutti gli effetti un membro di una cerchia molto ristretta, quella dei cavalieri. Perché naturalmente più nessuna va a cavallo, quando i draghi sono tanto superiori. Ma non avete dimenticato qualcosa? Siete l'erede di famiglia! Avete, insomma, tutto il maniero dei Wallenrod a vostra disposizione, e non ditemi che la cosa non vi stimola. Questo è invero un gran bel castello: pieno zeppo di stanze e diviso in un buon numero di piani, garantendovi subito un bel po' di esplorazione. Volete cifre?





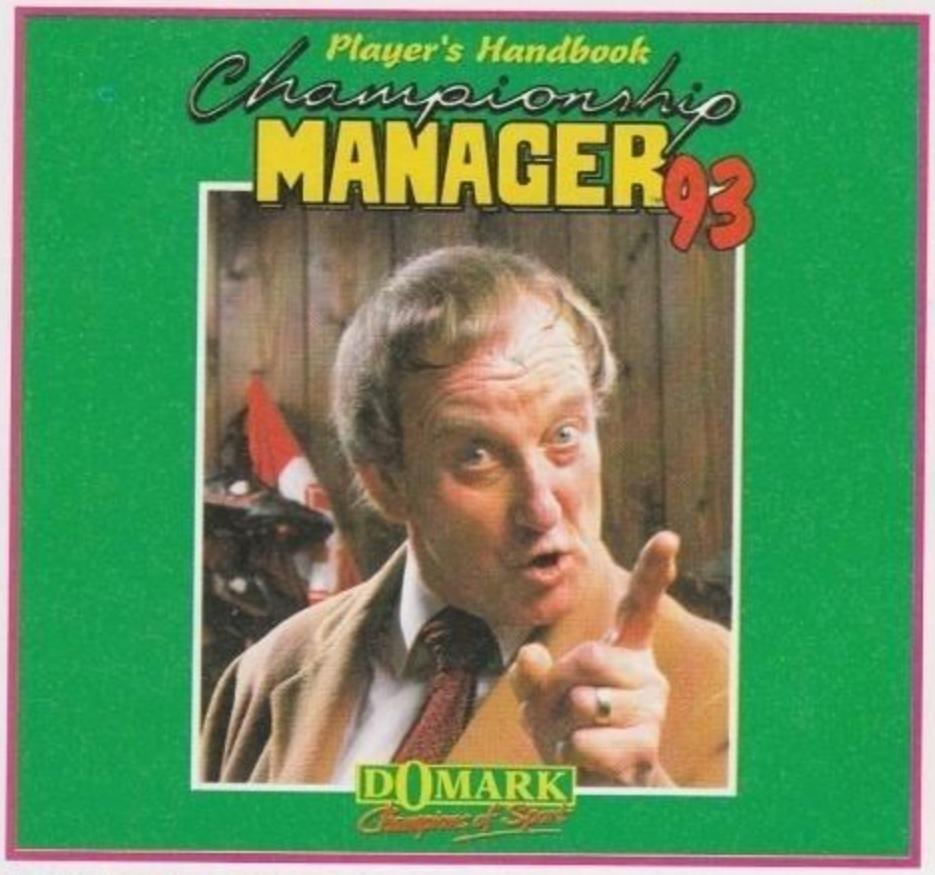
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

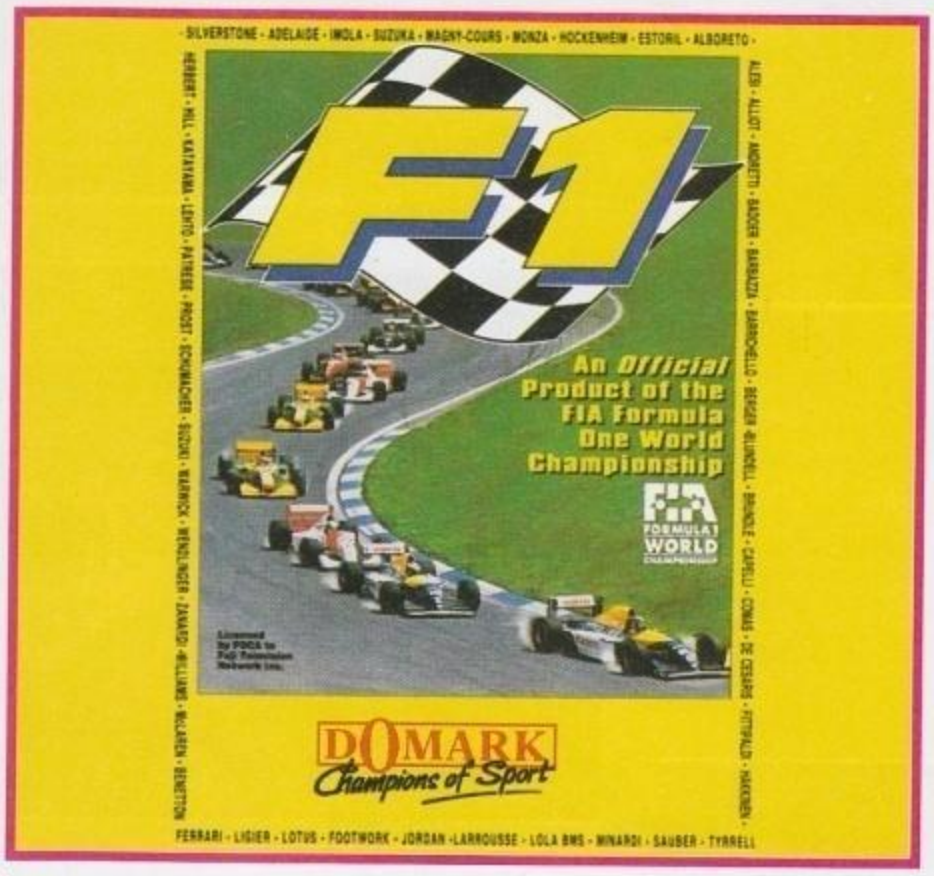
VIDEOGIOCHI COMPUTER

NOVITA' DEL MESE



CHAMPIONSHIP MANAGER '93/'94
PC / AMIGA

Simulazione di calcio manageriale estremamente realistica e dettagliata. K VOTO 890. Programma e manuale IN ITALIANO.



F1
PC

Il GIOCO UFFICIALE del Campionato Mondiale di Formula 1, uno strepitoso successo in versione Sega Mega Drive! Un gioco di guida divertente, veloce, avvincente per correre su veri circuiti, da Monza a Montecarlo e gareggiare contro delle vere scuderie e dei veri piloti, da Prost a Alesi... Manuale IN ITALIANO.

THE HAND OF FATE (THE LEGEND OF KYRANDIA 2)
PC

Il mitico seguito di "THE LEGEND OF KYRANDIA". Protagonista della nuova brillante avventura della Westwood Studios,caratterizzata da una grafica a dir poco eccezionale, una giovane maga apprendista, alle prese con un mondo incantato e con i suoi curiosi abitanti. 92% ("TGM" gennaio). Programma e manuale IN ITALIANO.

LEADER
CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE
buisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la gara
Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari
A. POLI
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FEBBRAIO '94 VIDEOGIOCHI MESE

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

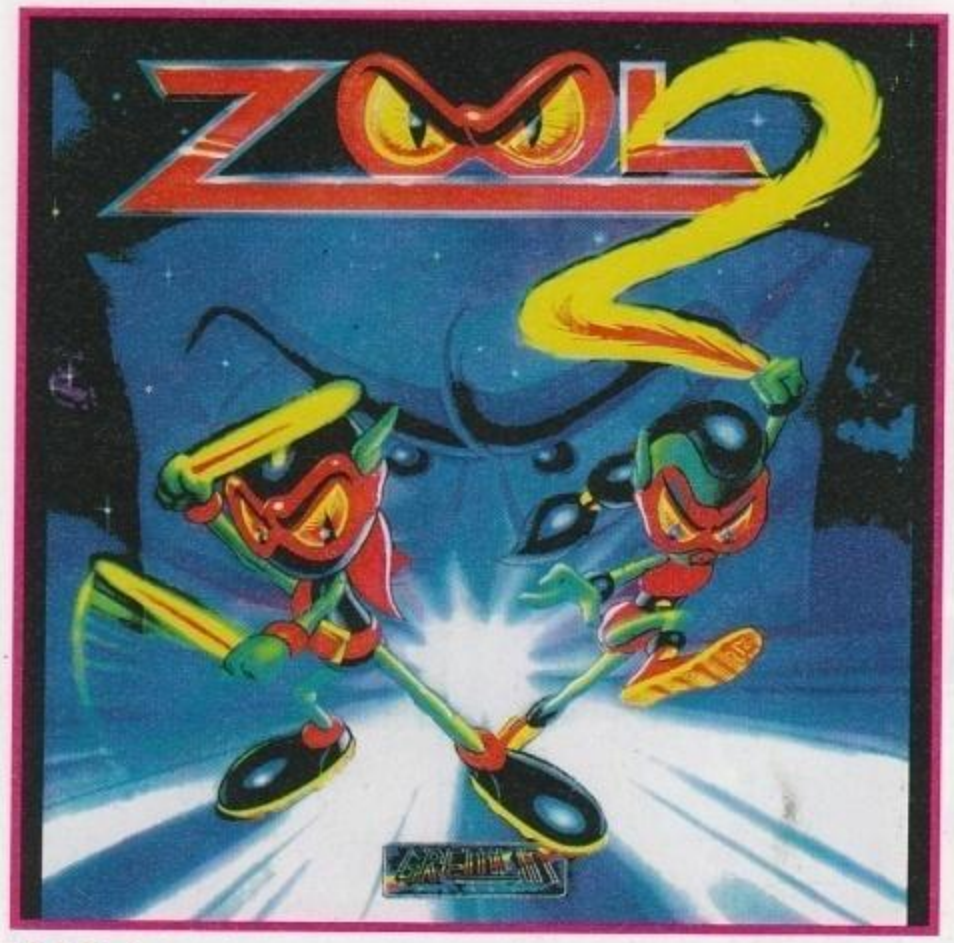
DISTRIBUITO DA LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCHI CD

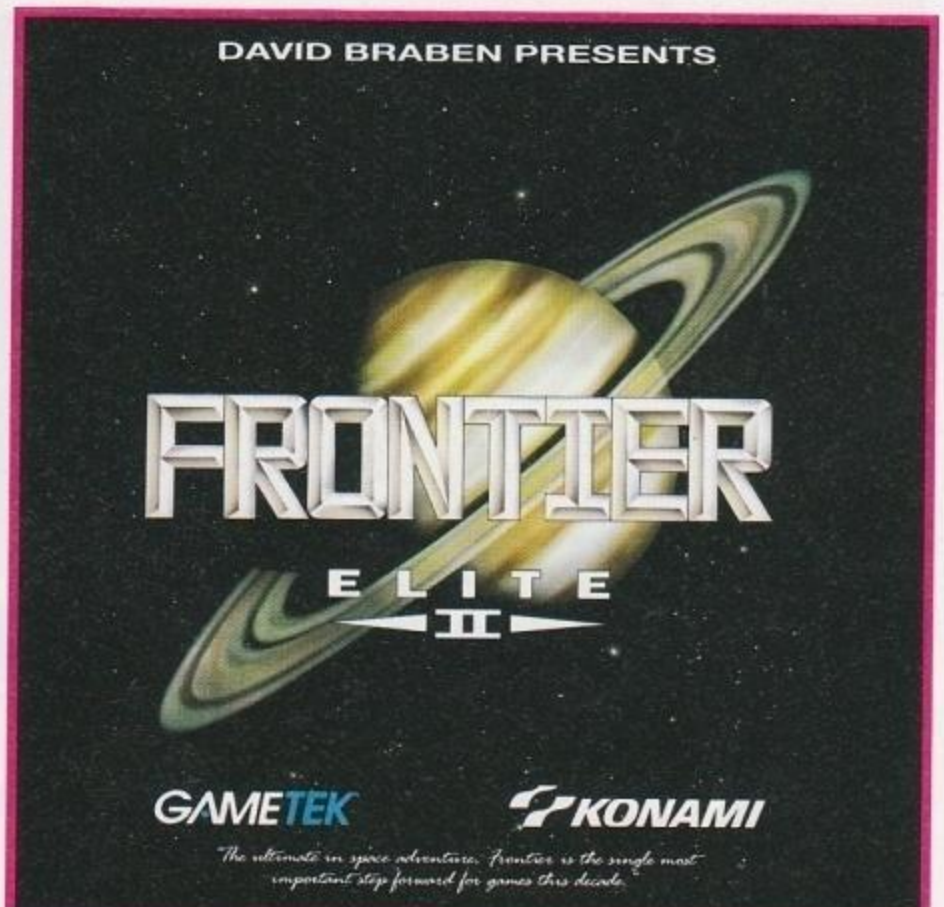
NOVITA' DEL MESE



ZOOL 2

CD 32

Un eccezionale gioco a piattaforme. Protagonista Zool, un'impavida formica ninja impegnata a difendere l'ennesima dimensione dall'attacco di un minaccioso esercito. 94% ("TGM" dicembre). Manuale IN ITALIANO.



ELITE II - FRONTIER

CD 32

E' il seguito di uno dei più grandi successi di tutta la storia dei videogiochi! Scopo del gioco, una simulazione con la s maiuscola: portare a termine una serie di missioni, commerciare, guardarsi dai pirati spaziali...insomma tutto quanto potrebbe sognare di fare un pilota di caccia in un universo fantascientifico.

PROJECT X-SE + F17 CHALLENGE

CD 32 INSIEME DUE DEI PIÙ GRANDI SUCCESSI SIGLATI TEAM 17, QUELLI DI "BODY BLOWS" PER INTENDERCI !!!

PROJECT X-SE: l'edizione aggiornata di uno shoot'em'up estremamente giocabile e coinvolgente. Manuale IN ITALIANO.

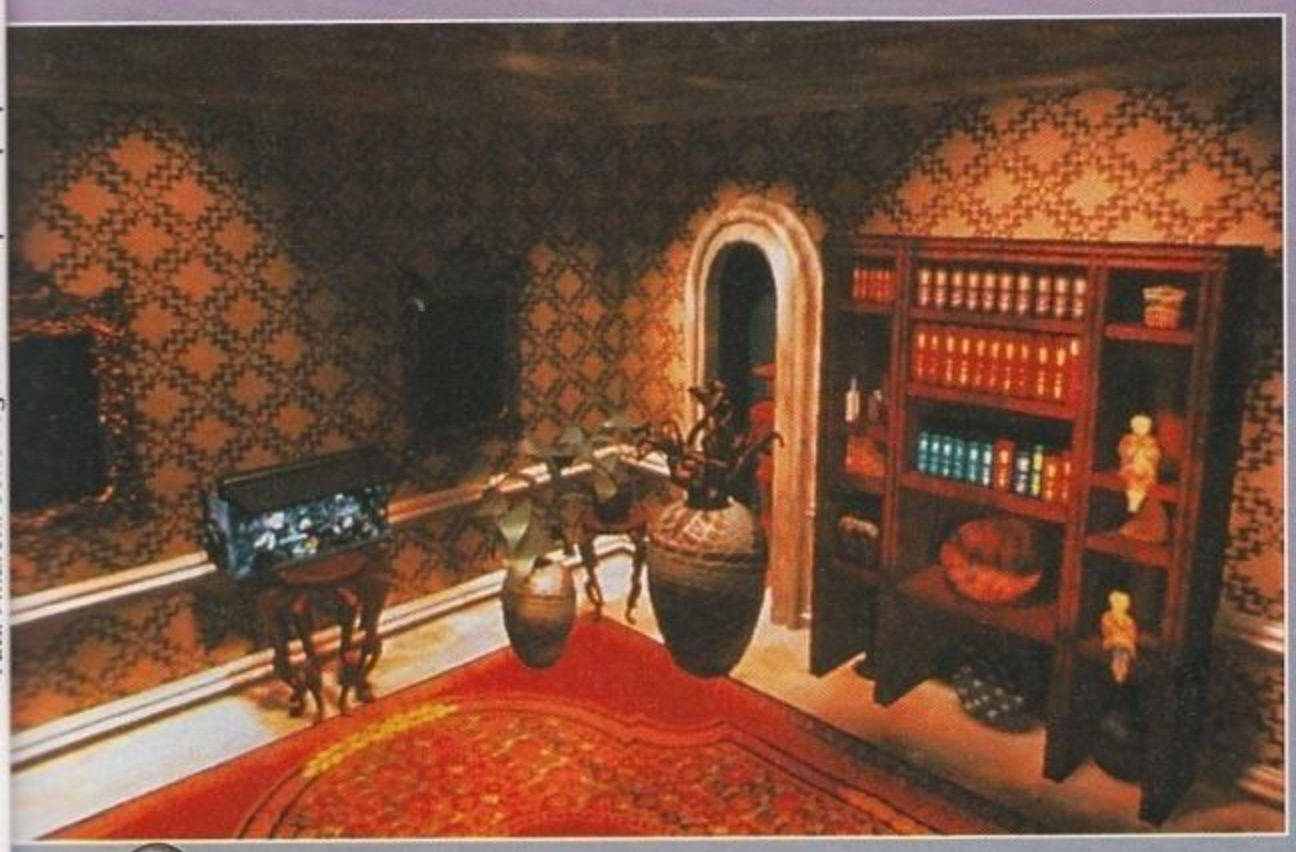
F17 CHALLENGE: un velocissimo gioco di corse che permette di giocare un intero Gran Premio! 16 circuiti, in competizione 21 piloti. Manuale IN ITALIANO.

LEADER
DISTRIBUZIONE
"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la g
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

Memorie Marziane



Oh. Capita di questi tempi che la Access abbia deciso di dare un fratellino a uno dei suoi titoli più intriganti, che potremmo alla lontana imparentare con "Atto di forza". Ci siamo capiti?

Lo spero proprio. Dopotutto, se un titolo come Martian Memorandum fosse rimasto inosservato sarebbero stati grossi guai per la Access, che avrebbe virtualmente mandato in fumo tutti i soldini per produrlo. Invece è stato recensito con risultati lusinghieri, venduto in grandi quantità e così ecco arrivarne il seguito.

Innanzitutto le presentazioni: si chiama UNDER A KILLING MOON, e la sua uscita è prevista per PC CD-Rom durante la primavera. Ah-ha! Abbiamo capito tutto, allora: è un gioco con grafica da balzo sulla sedia, sonoro continuo di alta qualità e giocabilità scarsa o nulla. No, non siamo così cattivi: si tratta solo della semplice constatazione di come al giorno d'oggi i giochi su CD, con poche eccezioni, sembrano essere basati sull'apparenza, tutto qui. Naturalmente noi ci auguriamo di tutto cuore che la Access faccia le cose per benino e si becchi almeno uno Star Player.

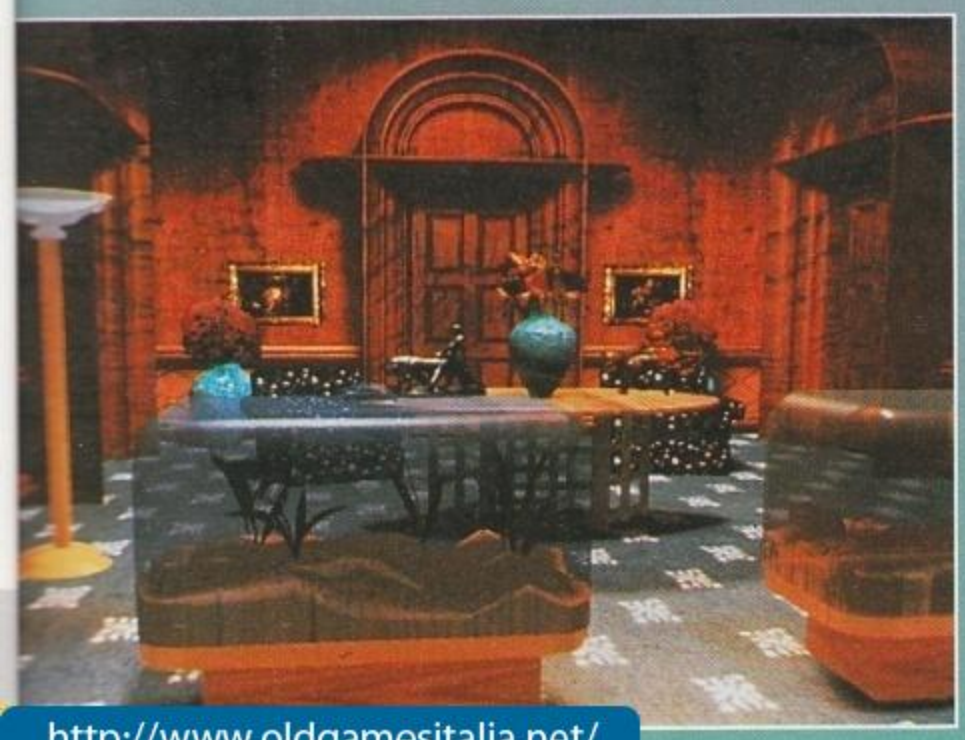
Una volta tanto cominciamo la trattazione del gioco con le omissioni, la configurazione del PC non è nota, e quindi, traduco io, si parla di 386/25 con 4Mb di RAM o qualcosa di simile. Aspettatevi una cosetta corposa, insomma, dal momento che il gioco occupa addirittura due CD stracolmi di dati. Anche la trama è ancora avvolta in una spessa coltre di nebbia digitale, e l'unica cosa nota è che il protagonista sarà un certo Tex. Il cognome, naturalmente, non sarà Willer ma Murphy: esatto, è proprio lui, l'investigatore di Martian Memorandum, e visto ciò che ho scritto prima non ditemi che siete rimasti meravigliati.

Questo titolo, peraltro, nasce da ambizioni notevolissime, tant'è vero che sulla documentazione è dichiarato come il primo vero film interattivo. Bah, personalmente ho sentito autoesaltazioni del genere talmente tante volte che ormai non ci bado più. Però considerate che la Access ha assunto attori veri e famosi per questo prodotto, che sono stati digitalizzati per essere sbattuti in differita sui vostri monitor. Volete i nomi? Eccoli: Margot Kidder, Brian Keith e Russell Means. Per quanto mi riguarda conosco i primi due ma non il terzo, ma questo è solo un dettaglio. Ciò che mi dispiace è che di questo gioco abbiamo ricevuto poche immagini, tutte ambientali, e che quindi mettono in evidenza solo una, come prevedibile, notevole qualità grafica ma niente altro. Non ci sono personaggi, scritte, sprite: niente di niente. Sappiamo soltanto che l'ambientazione sarà di tipo virtuale, e che quindi, a quanto pare, tutta quella lussureggiante grafica si dovrà muovere in ogni direzione. Mica male, no?

Comunque, chi non disponesse ancora di un CD-Rom non dovrà disperarsi, per il semplice motivo che è prevista anche una versione da disco rigido, naturalmente non con lo stesso impatto visivo (oltre che disponibile con almeno tre mesi di ritardo).

Date pure un'occhiata alle foto e preparatevi: il conto alla rovescia è già cominciato!

Willi



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tre Volte Ishar!

Mostri mitologici, maghi e streghe, armi incantate, reami oscuri, forze malefiche e un drappello di coraggiosi avventurieri... Se tutti questi elementi non vi hanno ancora stancato dopo la clamorosa invasione dei giochi di ruolo videoludici, allora tanto vale che continuate a leggere. Se invece vi siete stancati di dungeon, elfi e compagnia bella...

... andate pure avanti con la lettura della rivista e passate alla prossima preview, dato che queste due pagine sono interamente dedicate al terzo capitolo della saga di Ishar, che ha fatto un po' la storia dei giochi di ruolo in soggettiva, forse non alla pari di Eye Of The Beholder e Dungeon Master, ma comunque con una voce in merito.

Facciamo subito un po' di ordine. Dunque, come certo saprete, la saga di Ishar è stata realizzata dalla francese Silmarils che, per quanto concerne la distribuzione a livello europeo, s'è recentemente accordata con l'inglese Daze Marketing (quella che ha pubblicato Stardust, per intenderci), che a sua volta pare essere in contatto con l'Euclidea per quanto riguarda il solo mercato italiano. Chiusa qui questa premessa di natura commerciale arriviamo finalmente a parlare di questo Ishar 3, sottotitolato The Seven Gates Of Infinity.

Partiamo dicendo che il pezzo forte dell'intera produzione sembra essere lo storyboard, che permetterà al giocatore di venire coinvolto in un'infinità di sottotrame rendendo lo svolgersi degli eventi talmente avvolgente da "tenervi attaccati al monitor per settimane intere", o almeno questo è quello che assicurano i programmatori.

A proposito di storia... Vi ricordate quello che è successo in Ishar ? No? Beh, a dire il vero neanche io, però ho proprio qui sotto mano una bella press release per rinfrescarci la memoria... In Ishar 2 lo scopo del giocatore era quello di liberare la città di Kendoria e il regno di Ishar dalla forza malefica di tale Shandar, il più malefico mago della letteratura fantasy videoludica (se escludiamo il Lich di Secret Of The Silver Blades della SSI). Ovviamente gli eroi sconfiggono il mago cattivo e si mangiano tutti i biscottin... ehm... liberano la popolazione del felice e prosperoso regno dalla ingombrante e oppressiva presenza di Shandar, vivendo per sempre tutti felici e contenti... A questo punto è chiaro che per creare Ishar 3 lo scrittore della storia ha dovuto in qualche modo riesumare la salma di Shandar in una nuova, terrificante e mortale incarnazione e lo scopo del vostro valoroso manipolo di eroi è, guarda caso, quello di impedire che il malvagio stregone ritorni e minacci il benessere del regno. Ma come si può essere verificata una situazione del genere? Semplice, il vecchio Shandar aveva un piano di sopravvivenza in caso venisse sconfitto nella prima avventura: un'assicurazione sulla vita! L'assicurazione in questione consiste nella conservazione dell'energia vitale anche dopo la morte "fisica", e visto e considerato che lungimirantone aveva preventivato un'eventuale sconfitta nella seconda avventura di Ishar, ecco che ce lo ritroviamo "vivo e vegeto" alla ricerca di un nuovo corpo che possa ospitare la sua anima e che gli permetta di tornare a compiere le sue efferate malvagità con una nuova fisionomia. E indovinate un po' chi sarà il "corpo ospitante" del mago caotico? Una farfalla? Un uccello? Un aereo? No, è Superman ... (Chiedo venia ai lettori per queste pietose battute, ma provate un po' voi a tirare fuori qualcosa di intelligente e simpatico da un gioco che ha una storia così assurda... Ridatemi le storie della Dragonlance e dei Forgotten Realms!!! Per favore...). Beh, dopo questa breve parentesi lascio immaginare ai lettori quale sarà il corpo prescelto da Shandar: che cosa è quella cosa grande e grossa con le ali, che sputa fiammate (o ghiaccio o veleno, a seconda della razza a cui appartiene) dalla bocca, che vive generalmente in antri stracolmi di tesori per più di mille anni? Dai simpaticissimi rispondete, dai, mandi, dai, tempo scaduto... Vi do un ultimissimo aiuto, inizia per D e finisce per RAGO. Ebbene sì, un PIPISTRELLO!!! Ci siete cascati, eh? Pensavate proprio che fosse un drago, eh? E avete ragione, invece. Ma non un drago qualunque, un drago di nome Wohratax...

PICCOLO INTERMEZZO DRAMMATICO (sottotitolo: "La leggenda del drago pescatore")(che non poteva non centrarci di meno, però mi piaceva una cifra).Wohratax è una vera e propria leggenda vivente, altro che Capitan America! Si narra infatti che abbia più di duemila anni e che abbia passato più della metà della sua lunghissima vita a combattere il bene. Arrestato due volte per spaccio di bacchette magiche ed accusato ripetutamente di essere stato il principale autore del commercio dei tesori sporchi del regno, pare che il mitico dragone nero abbia trascorso l'altra metà dei suoi anni in un carcere minorile (i

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

draghi diventano adulti molto, ma molto tempo dopo di un umano). Scontata la sua condanna, Whoratax viene coinvolto ancora una volta nell'eterna battaglia tra bene e male e dopo un sanguinoso conflitto con gli stoici cavalieri bianchi, tutta la razza dei Dragoni Neri viene sterminata. Tutti tranne Whoratax che, sopravissuto al massacro, si ritira in un Reame vicino a Ishar, tale Colombiahr. Ma un bel giorno, mentre il drago se la spassava allegramente su una spiaggia adiacente a una coltivazione di Vigorilla, gli si parò innanzi un losco figuro, tutto nero e incappucciato (ovviamente di nero), un tale di nome Signore del Chaos che lo rese immortale per ricompensarlo di avere sacrificato gran parte della sua vita a combattere il bene.

FINE DEL PICCOLO INTERMEZZO DRAMMATICO.

Ora una piccola considerazione: come diavolo è possibile che una belva come quella di cui abbiamo parlato poche righe fa, si faccia sottomettere dal primo pischello che arriva come un cucciolo indifeso? Che lo scrittore di questa meravigliosa storyboard si sia dimenticato (o meglio, non abbia mai saputo) che i draghi sono immuni da una sfilza così di incantesimi e principalmente da incantesimi di charm? Com'è possibile fare crollare il mito dei draghi con una vaccata del genere? Beh, lasciamo perdere perché penso che ai più non importi un bel niente di questa divagazione, ma gli affezionati cultori del fantasy come me ci rimarrebbero male a vedere trattato un drago in questa maniera. Sigh, sob, sniff... Torniamo al gioco vero e proprio che è meglio.

Le caratteristiche tecniche di questo nuovo prodotto targato Silmarils sembrano, a occhio e croce, ragguardevoli, ma andiamo con ordine. Come nel più classico degli RPG il giocatore potrà creare integralmente i personaggi con i quali interagire durante l'avventura, tenendo sempre conto che si può scegliere tra cento differenti classi razziali, ognuna delle quali con diversi requisiti e personalità che condizioneranno una qualsiasi azione, comportamento o movimento. Un particolare abbastanza unico è che i personaggi con abilità magiche potranno, oltre ai soliti "cast a spell", usufruire della capacità di creare diverse pozioni, del tutto indipendenti dal numero di magie "castabili". Il tutto è condito da una valanga di intermezzi e digitalizzazioni animate, un aggiornamento in tempo reale dei combattimento e un pannello interamente dedicato alla tattica, dettagliatissime mappe delle regioni da esplorare e un'utilissima opzione di automapping, un sacco di luoghi da visitare (fortunatamente anche al di fuori di claustrofobicissimi dungeons) e la possibilità di riutilizzare i party usati nei due capitoli precedenti di Ishar.

Che altro dire se non che l'uscita di Ishar 3 è prevista per la fine di Aprile su Amiga? Niente, perciò nel frattempo beccatevi le foto (che tra l'altro mi sembrano di ottima fattura. Le immagini, non le foto).

Andrea "MAO" Della Calce

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Chi picchia più du

La schermata dei titoli di Perpetual Craze.

Qualcuno di voi ricorda la preview di qualche mese fa dedicata a Perpetual Craze e U.S.A. Racing della neonata Dynamic Style? Bene, se la risposta (come penso) è positiva vi farà piacere sapere che entrambi i progetti in cantiere procedono a gonfie vele. Che si stiano delineando all'orizzonte le prospettive per un nuovo grande gruppo di programmatori italiani?

E' possibile, dopo l'anteprima esclusiva risalente a qualche mese fa tutto il team di programmatori, grafici e musicisti della Dynamic Style si è messo sotto per cercare di sfornare quello che potrebbe rappresentare per Amiga quanto Street Fighter 2 ha rappresentato su SuperNes.
Questi avvenimenti non possono che farmi piacere, ancora ricordo il tempo dei piccoli programmatori che passavano le notti insonni cercando di debuggare il loro gioco con la speranza che qualcuno lo pubblicasse (sob, l'ho fatto anch'io... quanti ricordi!). E tutti gli sforzi a volte erano inutili, fatica su fatica, nottate perdute fra miriadi di righe di codice apparentemente insignificanti per chi non si fosse mai avvicinato nel magico mondo della programmazione. Ma chiunque abbia mai realizzato qualcosa di "suo" sa cosa intendo... Quando poi il gioco funziona, gli sprite si animano e tutto va come dovrebbe, il programmatore non può che provare orgoglio e ammirazione (anche un po' di vanità, perché no) nei confronti della propria creatura.
Proprio per questo TMB ed io siamo sempre più contenti di come stanno andando le cose con il Talent Scout che riscuote più consensi ogni mese che passa.
Questo articolo non vuole comunque essere legato alla suddetta rubrica, ma rappresenta un ulteriore passo avanti per l'industria del software italiano. Industria che speriamo continui a crescere sfornando prodotti sempre più concorrenziali e che, in questo caso specifico, confidiamo di tutto cuore possa dare una nuova definizione al concetto di picchiaduro su computer...
Da quello che abbiamo visto, infatti, Perpetual Craze procede davvero bene: si vocifera infatti che anche la versione per Amiga 500 girerà a 50 HZ, ipotesi, questa, inizialmente scartata per evidenti limitazioni hardware. A tutt'oggi mancano ancora i frame di cinque personaggi e l'intelligenza artificiale (che è decisamente importante e determinante per il successo di un prodotto del genere). Il resto è quasi tutto pronto e aspetta solo di essere ottimizzato per poi inserito in uno, massimo due dischetti Amiga (non si sa ancora niente di un'eventuale versione PC, che pare ad ogni modo anch'essa in lavorazione).
Abbiamo visto un rolling demo di un combattimento e tutto si presenta davvero bene: partendo dai fondali si può notare un eccellente livello di dettaglio e un uso dei colori che definire spettacoloso sarebbe riduttivo. Peccato per la staticità del pubblico e l'assenza del parallasse. Particolari questi che spero vengano aggiunti nella versione finale. Notevole l'implementazione del livello "acquatico": in pratica i lottatori si affrontano con parte delle gambe immerse nell'acqua di un fiume e, per l'intera durata del match, un effetto di trasparenza accompagnerà il violento scambio di colpi. Davvero interessante... Beh, per ora abbiamo visto solo un'immagine statica di questo quadro e le impressioni sono state decisamente positive.
Ad ogni modo il punto forte del gioco, la cosa che ci ha impressionato davvero tanto, che ci ha fatto esclamare "oh che bello!", sono i personaggi. Non tanto il character design che, a voler essere pignoli, sa abbondantemente di "già visto" (e mi riferisco alla palese ispirazione degli autori a Fatal Fury 2 e compagnia bella) quanto per l'animazione e il già citato uso dei colori. E' tutto molto "consoloso" e ciò non può che essere un bene, visto che se le promesse verranno mantenute avremo di fronte a noi un signor gioco. Come potrete notare dalle foto sparse qui in giro Perpetual Craze si rivela molto, davvero molto promettente e questo, se ce lo permettete, non può che farci piacere visto che i primi a parlarne siamo stati proprio noi e che il grafico del gioco (Salvo Asero) è una vecchia conoscenza del Talent Scout. Ora un paio di consigli: animate i fondali se possibile e aggiungete almeno un paio di strati di parallasse (rettifica: i fondali su 1200 saranno animati, per il parallasse niente da fare); implementate delle prese "alla Street Fighter 2" e migliorate alcuni frame d'animazione ancora un po'

Niente male come mossa speciale...

I Dynamic Style al gran completo

Alcune animazioni di un personaggio.

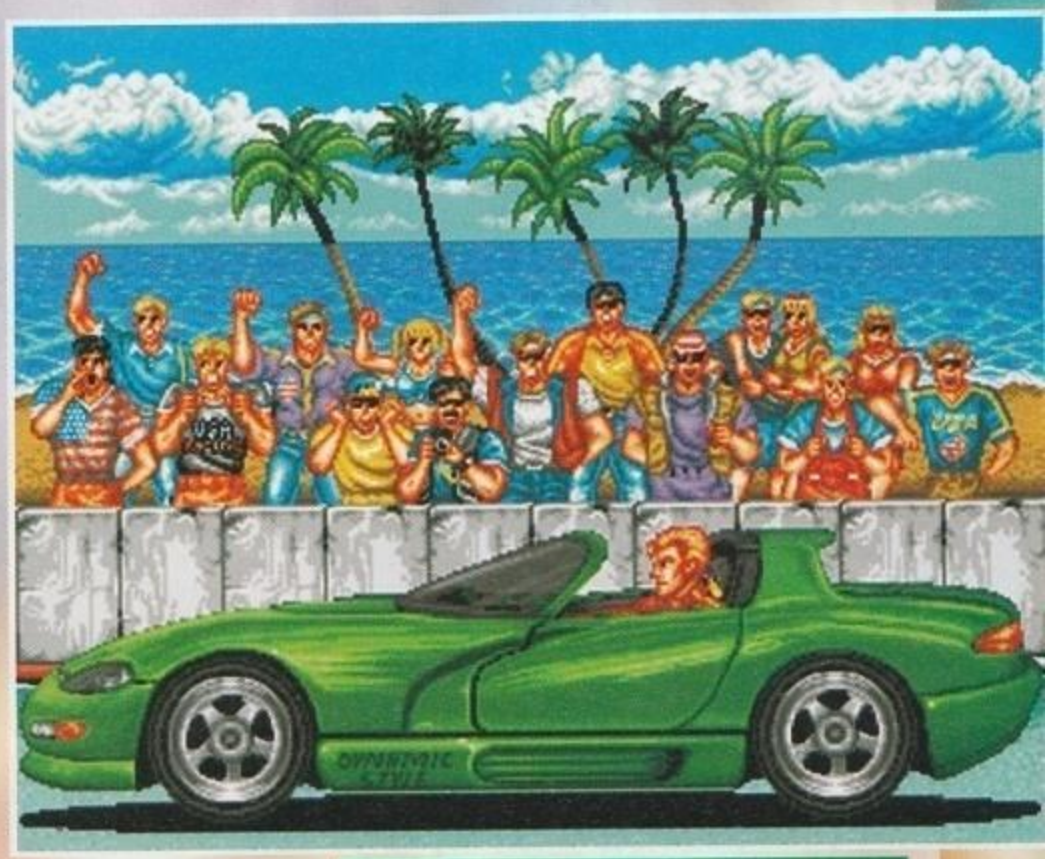
http://www.oldgamesitalia.net/

...o la vince...!!

Il menu di scelta dei giocatori.

Il già citato livello "acquatico", con l'effetto trasparenza nella parte inferiore dello schermo.

Una altro splendido fondale orientale.



Un'immagine tratta dall'introduzione di USA Racing.

purtroppo le cose non sono andate bene. Secondo Martyn, infatti, il mercato è ormai saturo di picchiaduro e nonostante l'elevata qualità del prodotto la pubblicazione è risultata impossibile. I Dynamic Style hanno così deciso di pubblicare il loro prodotto autonomamente, affidandone la distribuzione a terzi. Il gruppo è infatti molto convinto delle potenzialità di Perpetual Craze che, a detta loro, non avrà rivali (escluso forse Elfmania della Renegade, di cui però non abbiamo ancora visto praticamente niente. Anche Mortal Kombat quindi dovrebbe avere le ore contate (ai Dynamic Style non sono piaciuti i fondali "troppo sbiaditi").

Con questo chiudo, ricordando che le prossime notizie al riguardo non tarderanno ad apparire sempre qui, sul ponte della USS The Games Machine... per giungere coraggiosamente là dove nessuna rivista è mai giunta prima... (dissolvenza!)

Stefano "BDM" Petrullo

grezzi. La somiglianza con altri picchiaduro apparsi su console è indubbiamente positiva, l'importante è comunque non clonare pari pari un prodotto già uscito su console. Appena sapremo qualcosa di nuovo non tarderemo a farvelo sapere (eppoi non vedo l'ora di giocarci...).

Il secondo progetto di cui andremo a parlare è U.S.A. Racing (ora, non voglio essere un guastafeste, ma ambientarlo in Italia non sarebbe stato più originale visto che giochi di questo genere ce ne sono a milioni?). Lo schema di gioco riprende Overdrive, ma con sprite più grossi e aggiornamento al cinquantesimo di secondo. Anche in questo progetto la grafica è opera di Salvo Asero. Il numero di livelli è ancora indefinito, al contrario dei veicoli disponibili che potranno essere scelti da una rosa di cinque modelli (prevalentemente fuoristrada e auto sportive in genere. Consiglio: aggiungete anche la possibilità di guidare, chessò, un camion) Che dire? Il progetto è solo all'inizio e sinceramente è ancora troppo presto per esprimere un giudizio anche se le routine sembrano buone. Il primo stage è quasi ultimato a livello di "progetto", ma del gioco non c'è ancora niente. Abbiamo visto un'immagine della presentazione e poco altro.

Per quello che riguarda le musiche non ho particolari appunti da fare, il tutto (o meglio quello che abbiamo sentito) è realizzato bene.

Ma chi sarà a pubblicare i giochi? Beh, l'idea iniziale era di mandare tutto quanto a casa di Martyn "Team 17" Brown per un'eventuale commercializzazione del picchiaduro una volta completato:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

28
ANNO 4
NUMERO 28
MARZO 1994
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

164 PAGINE DI MANIA

SKYBLAZER

MEGAMAN X
ARRIVA SU SUPER NINTENDO

GROUND ZERO TEXAS
FILM SU MEGA CD

JAMES POND 3
COME FINIRLO

I PLATFORM DEL MEGADRIVE:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C'è del nuovo a MILANO.

Un grande magazzino sotterraneo. Una grande esposizione. Dove trovare tutte le novità dal mondo. Dove confrontare e confrontarsi. Insieme. A piazza LIMA, MM1 LIMA, angolo via PLINIO, nella via Aldrovandi, da oggi

VIDEOGAMES
CD ROM
per PC
Macintosh
Amiga
VIDEOGIOCHI
per CONSOLLE
BOARDGAMES
G. DI RUOLO
MINIATURE

C'è il nuovo PERGIOCO

PERGIOCO **MILANO** MM1 Cordusio
via San Prospero 1

PERGIOCO **MILANO** MM1 Lima
via Aldrovandi

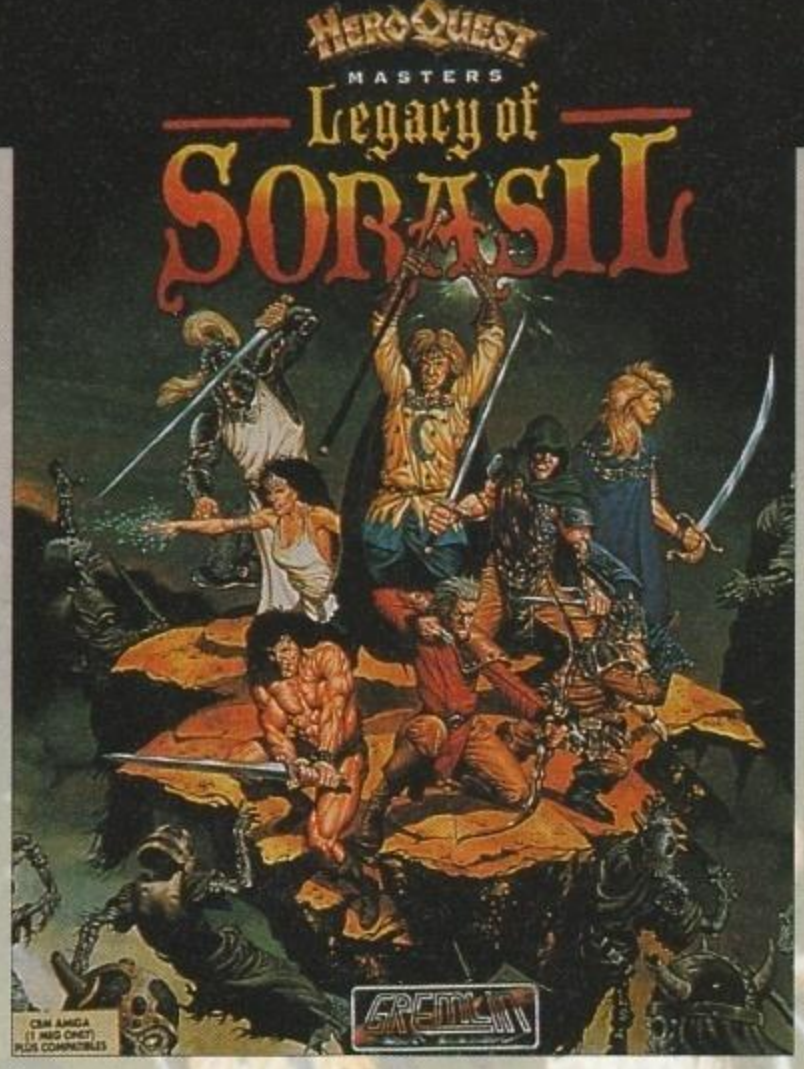
PERGIOCO **ROMA** Metro Ottaviano
via Degli Scipioni 109 -111

PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica
consegne in tutta Italia
nuovo recapito telefonico 02 / 29.52.42.56

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



A che giochiamo stasera? Star Quest l'ho dimenticato al mare. Risiko ce l'ho, ma ho perso tutti i dadi. Il gioco dell'oca non mi attrae particolarmente. Heroquest è tremendamente lungo da montare... Ma abbiamo il gioco sul computer, no?

Già, e adesso ne abbiamo addirittura due. In questo seguito della versione per computer di uno dei giochi da tavolo più venduti di questi ultimi anni, avrete l'onore e l'onere di liberare dalle presenze demoniache, ben tutto il regno di Sorasil. Ovviamente, non si pretende da voi che andiate personalmente allo sbaraglio, senza equipaggiamento e, magari, da soli. Invece, si pretende che voi mandiate allo sbaraglio, condotti indirettamente da voi, altri quattro disgraziati e con ben un paio di spade e un paio di bastoni da guerra.

I personaggi da guidare nel corso di questa perigliosa ricerca di fama e ricchezza, si possono scegliere da una rosa di otto aspiranti eroi che costituiscono il fior fiore dei combattenti di Sorasil. Un regno ben misero, calcolando quello che i miseri hanno da offrire. A parte un maestro d'armi nano e un paio di maghi potenzialmente di buon livello (ma in preda a una perenne penuria di incantesimi), gli altri sono tutti dei personaggi molto volenterosi, ma poco adatti alla vita degli "ammazza e affetta senza morire nel frattempo".

In ogni modo, il gruppo che meglio degli altri è riuscito a distribuire morte e distruzione ai cattivoni di turno, comprendeva due guerrieri piuttosto forti e due maghi: un vero concentrato di violenza.

L'azione si svolge attraverso nove scenari differenti, ognuno corredato di avversari belli tosti e di tesori nascosti in ogni dove. In ognuno, per di più, avrete un compito ben preciso da svolgere. Solitamente questo non si discosta molto dal basilare "uccidi il Vampiro e il Golem, dopo aver recuperato questo oggetto per aprire quest'altra roba", ma ciò non toglie che le missioni si rivelino sempre piuttosto insidiose e non prive di difficoltà.

La grafica del gioco da una visione dell'azione in prospettiva isometrica. Questo comporta un serie di artifici grafici per rendere visibili gli oggetti e i personaggi mentre passano dietro ai muri. Questi artifici si traducono, effettivamente, in un singolare "effetto forfora sui muri" che risulta piuttosto divertente da guardare.

Gli avversari sono tanti, le caratteristiche dei personaggi possono essere alterate dal giocatore nel corso dell'avventura grazie all'accumularsi dei punti esperienza (ma soprattutto delle monete) e risulta odiosa la mancanza della possibilità di salvare il gioco mentre si è impegnati in una missione (che sono sempre piuttosto lunghe).

Sparse per il mondo di Rhia troverete inoltre tre botteghe all'interno delle quali potrete non solo comprare delle nuove armi o dell'equipaggiamento aggiuntivo, ma anche ascoltare delle preziose indiscrezioni che si riveleranno nella maggior parte dei casi molto utili per la risoluzione della vostra ricerca.

Di grande utilità si rivelerà poi il ricorso alla mappa, sulla quale vi verrà mostrato il territorio da voi esplorato, le locazioni rilevanti, la posizione dei quattro componenti del vostro party e

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quella dei pericolosi mostri che infestano la regione.
Per quanto concerne i combattimenti, questi avvengono in perfetta chiave ruolistica (come gli spostamenti e l'intera struttura "a turni") e cioè suddivisi in due fasi: una d'attacco e una di difesa, entrambe sono comunque gestite in maniera diretta dal computer. Già che ci sono vi segnalo anche che per ingaggiare lo scontro con un avversario è necessario essere posizionati sopra una casella adiacente.
Tutti i personaggi sono inoltre in grado di utilizzare pozioni magiche, mentre solo alcuni anche dei potenti incantesimi. Naturalmente l'efficacia dipende a seconda del soggetto e della sua predisposizione alla magia (un barbaro non può certo sperare nello stesso risultato di un mistico).

Giancarlo Calzetta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Legacy of SORASIL

STORMBOW - L'avventuriero.

Questo è quello che si chiama un tuttofare. Stormbow è di origine elfica, e ciò gli assicura un livello intellettivo sicuramente superiore a quello della media, ma la mancanza di una vera e propria istruzione formale ne ha limitato lo sviluppo. In compenso, il suo eterno peregrinare per le piste di tutto il regno, ne ha forgiato un buon combattente. Sebbene non utilizzi le armi care al popolo elfico, armi come l'arco o la cerbottana, si destreggia piuttosto bene con la spada e più di una volta ha dato prova della propria abilità sfoggiando capacità difensive degne di un guerriero professionista. La vastità delle esperienze a cui è andato incontro ne fa un personaggio versatile che si rivela, tra l'altro, particolarmente portato all'utilizzo degli incantesimi guaritivi.
FORZA: 4
COSTITUZIONE: 4
ATTACCO: 5
DIFESA: 5
COLPO D'OCCHIO: 9
INTELLIGENZA: 6
VELOCITA': 12
Ai fini del gioco, Stormbow non risulta un elemento particolarmente interessante. La sua abilità con la spada non lo pone al di sopra degli altri elementi dedicati alla guerra, e le sue capacità di curatore soffrono delle stesse limitazioni di quelle del chierico. Per quel che riguarda la magia, è sicuramente più efficace del Ranger (l'altro tuttofare), ma inizia il gioco senza incantesimi e fino a quando non se ne trova qualcuno, Stormbow risulta piuttosto inutile. Che fare? Prenderlo in squadra o no? Posso solo dirvi che nel corso della prima avventura si trovano un bel paio di guanti magici elfici che incrementano la forza: a voi le conclusioni.

GRIMBEARD - Il combattente.

Direttamente dalle Montagne Blu, ecco la perfetta macchina da guerra nanesca. Alto poco più di un metro (con l'elmo) Grimbeard possiede, e usa benissimo, una forza prodigiosa e una abilità di scherma sorprendente. Come ogni bravo nano che si rispetti, ama ricoprirsi di armature pesanti e non lascerebbe mai incustodita la propria ascia. Porta la barba annodata in due lunghe trecce che, per il suo popolo, lo identificano come appartenente alla casta elitaria dei guerrieri. Sotto l'elmo, la dimensione della massa cerebrale è decisamente ridotta e viene utilizzata pressoché interamente per contenere le informazioni necessarie a renderlo quell'esperto in tattiche e strategia di battaglia quali egli è. In altre parole: non aspettatevi che riesca a cavar molto da una pergamena magica.
FORZA: 9
COSTITUZIONE: 9
ATTACCO: 7
DIFESA: 8
COLPO D'OCCHIO: 7
INTELLIGENZA: 2
VELOCITA': 6
Questo è un componente indispensabile all'interno di ogni gruppo che abbia intenzione di avventurarsi all'interno di un dungeon. La sua abilità nello scoprire e rimuovere le trappole lo rende utile già di per sé. Ma se aggiungiamo il fatto che rompe le ossa avversarie meglio di chiunque altro...

RAVENSLOCK - Il mago.

Ravenslock è uno dei maghi più potenti (forse il più potente) di tutto il regno. E' un genio dall'enorme potenziale intellettivo che fa affidamento sulla propria mente per sconfiggere i propri avversari. Fisicamente non costituisce una minaccia per nessuno, ma nulla può competere con il potere della sua magia. Gli incantesimi di cui può disporre sono in tutto venti, divisi in quattro categorie a seconda dell'elemento al quale sono correlati. L'elemento della terra è legato agli incantesimi di movimento. L'aria collega i suoi incantesimi alle abilità legate alla velocità e all'agilità. L'acqua è l'elemento che influenza la mente degli esseri. Il fuoco agisce sulla volontà e il coraggio degli individui.
FORZA: 4
COSTITUZIONE: 4
ATTACCO: 4
DIFESA: 2
COLPO D'OCCHIO: 6
INTELLIGENZA: 14
VELOCITA': 10
Dire che un mago è indispensabile in un gruppo che si prepara ad andare incontro a minacce ignote è, quantomeno, superfluo. La prestanza fisica di Ravenslock è l'elemento che indurrà diversi mostri ad avanzare spavaldamente, solo per contorcersi in preda al dolore e agli spasmi dopo che il mago avrà scagliato il suo incantesimo. Imperdibile e indispensabile.

CALORFLAME - La sacerdotessa.

Calorflame è una sacerdotessa dai grandi poteri che vanta la capacità di rendersi tanto pericolosa in determinate situazioni, quanto indispensabilmente utile in altre. La formazione personale dei chierici non prevede solo insegnamenti teologici e spirituali, ma anche un profondo addestramento nell'arte della guerra (arte che si rivela sempre utile a chi va a predicare la pace a un mucchio di tagliagole). Per questo motivo, i chierici si rivelano degli ottimi combattenti e degli indispensabili guaritori. L'unico problema di questa gente (brava, ma un tantino fissata) consiste nella loro caparbia intenzione di non versare sangue. A tal scopo, evitano assolutamente di combattere con armi da taglio.
FORZA: 5
COSTITUZIONE: 6
ATTACCO: 5
DIFESA: 5
COLPO D'OCCHIO: 4
INTELLIGENZA: 10
VELOCITA': 10
Dalla descrizione appena scorsa, Calorflame potrebbe sembrare il membro giusto per qualsiasi gruppo. Generalmente parlando, infatti, fa molto comodo avere in squadra qualcuno capace di curare le ferite che gli avversari producono ai propri compagni. Il problema sta tutto nel fatto che, all'inizio, Calorflame non ha incantesimi di sorta, e per tutto il primo livello (e temo anche in buona parte dei successivi) si dimostra essere il punto debole della squadra. Calorflame diverrà indispensabile... Appena scoviamo gli incantesimi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANGOR - Il barbaro.

Forte, abile nel combattimento, immancabilmente a torso nudo e con un quoziente intellettivo pari a quello di un ariete, Angor compie ciò che ci si aspetta dai barbari nei giochi di combattimento: mena. Armato di una spada corta e di coraggio da vendere, rifiuta di indossare armature perché limita i movimenti e gli impedisce di utilizzare il suo personalissimo stile di combattimento basato sulla velocità e sulla ferocia. Originario di una tribù nomade del nord, Angor ha abbandonato le proprie origini per lanciarsi alla ricerca di avventure e ricchezze. Adesso ne ha a portata di mano una veramente grossa e non intende lasciarsela sfuggire.
Il suo profilo statistico non lascia adito a dubbi per quello che riguarda il suo possibile impiego:
FORZA: 8
COSTITUZIONE: 8
ATTACCO: 7
DIFESA: 7
COLPO D'OCCHIO: 4
INTELLIGENZA: 2
VELOCITA': 10
Ricordatevi sempre che la condotta di vita di un barbaro può riassumersi nelle tre massime: "Se si muove, colpiscilo!" - "Se non si muove, scuotilo e poi colpiscilo!" - "Se nessuno dei due metodi precedenti funziona, allora hai probabilmente davanti un muro."

OAKHEART - Il ranger.

Rifiutando categoricamente di discutere con chi di voi identifica i ranger con le guardie forestali, Oakheart è un avventuriero nato e cresciuto nei boschi. Esperto di sopravvivenza nelle aree boschive e con un gran senso dell'orientamento, i ranger vivono dei propri mezzi, fortemente aiutati dal proprio colpo d'occhio e dalla presenza di spirito, sviluppati in anni e anni di vita all'aperto. Ovviamente i dungeon tipici delle avventure alla Hero-Quest vanno un po' stretti al caro Oakheart che vede nell'identificazione delle piste da seguire e nella magia dei boschi la propria seconda natura. Si rivelano comunque utilissime le sue abilità nell'utilizzo delle armi, che da sempre costituiscono un valido aiuto anche per chi vive in mezzo ai boschi piuttosto che in mezzo alla gente.
FORZA: 5
COSTITUZIONE: 6
ATTACCO: 5
DIFESA: 5
COLPO D'OCCHIO: 10
INTELLIGENZA: 4
VELOCITA': 11
Un ranger in squadra fa sempre comodo. Le loro abilità nello scovare trappole e tesori nascosti ne fanno un personaggio da utilizzare in qualunque formazione e situazione. Oakheart ha un profilo statistico molto simile a quello dell'elfico Stormbow, ma assicura risultati migliori a condizioni pressoché equivalenti.

HAXAR - Il paladino.

Sempre imbrigliati nella loro lucente armatura, i paladini costituisco una delle caste di guerrieri più temibili. La loro grande forza è costituita dalla ferrea volontà di servire sempre la giusta causa in modo da far trionfare onore e giustizia. Il loro stile di vita è sempre modesto, come loro imposto dalla rigidità dei loro ideali. In particolar modo, Haxar è un paladino leale, coraggioso e giusto. Sempre alla ricerca della propria purezza nell'animo e nelle gesta, si lancia a soccorrere chiunque abbia bisogno di aiuto o stia subendo un sopruso.
FORZA: 6
COSTITUZIONE: 8
ATTACCO: 7
DIFESA: 6
COLPO D'OCCHIO: 5
INTELLIGENZA: 5
VELOCITA': 10
Sebbene non risulti un combattente efficace quanto il barbaro Angor o il basso Grimbeard, le sue potenzialità magiche sopperiscono queste mancanze. La velocità con cui si muove è considerevole, e comunque deve ancora essere creato lo scheletro capace di abbattere un paladino. Da non sottovalutare anche come possibile guaritore, nel caso troviate l'incantesimo.

CELESTE - La mistica.

Quella dei mistici è una classe piuttosto eterogenea. Eterogenea nel senso che ogni gioco di ruolo che la prevede, ne da una definizione completamente differente da tutte le altre. In questo caso, i mistici non sono altro che degli elementalisti.
In particolare, Celeste è la tipica donna fatale. Dalle curve mozzafiato e dalle palle di fuoco micidiali, potrebbe tranquillamente tenere testa a Ravenslock nel campo della magia. Probabilmente l'abbigliamento particolarmente succinto di cui fa sfoggio, serve da motivo di distrazione per gli avversari, che immancabilmente rimangono di sasso nel contemplare tanto ben di mistico.
FORZA: 3
COSTITUZIONE: 4
ATTACCO: 4
DIFESA: 2
COLPO D'OCCHIO: 7
INTELLIGENZA: 14
VELOCITA': 10
Personalmente io ho sempre pensato che, in un gruppo dedito ai giochi "di ruolo" in cui non si debba far altro che massacrare il prossimo, si debbano evitare i personaggi che non sono né carne né pesce. In questo caso, di carne ne abbiamo tanta e tutta da mettere al fuoco. A mio parere è un ottimo elemento da affiancare a Ravenslock, in modo da poter avere supporto magico per entrambi i combattenti presenti nel resto del gruppo.

AMIGA

Ho sempre giocato volentieri ai giochi da tavolo e gioco molto volentieri alle loro trasposizioni su computer. Ho molto apprezzato la trasposizione di Space Crusade (Star Quest, in italiano) e non ho disdegnato le mediocrità delle trasposizioni di Battletech. Proprio per questo motivo mi hanno affidato Heroquest II.
Cosa dire al riguardo? Che il suo maggior difetto è insito nella realizzazione tecnica non eccelsa. La grafica non è esaltante, ma compie il suo dovere con dignità ed efficienza. Il sonoro è piuttosto anonimo con musica sintetizzata, al posto della qualitativamente più valida musica con strumenti campionati. Ma il vero problema è tutto nascosto nella interfaccia di gioco, che risulta molto limitata. In giochi come Space Crusade, in cui non ci sono oggetti da raccogliere e da utilizzare (ma solo parti di equipaggiamento personale), non si sente la mancanza di una possibilità di interazione tra i vari personaggi. Questo è, invece, tremendamente seccante in questo Legacy of Sorasil. E' veramente noioso effettuare le perquisizioni delle stanze sempre con l'angoscia di scoprire con il personaggio sbagliato questo o quell'altro oggetto e dover perdere almeno due turni per riuscire a consegnare l'oggetto a chi di dovere. Inoltre, si incontra la sindrome del "non si sa mai esattamente quello che un personaggio può o non può fare". Per il resto, nulla da eccepire sulla dinamica del gioco che segue pedissequamente quella della versione del gioco da tavolo. Inutile quindi aggiungere che gli amanti del genere lo troveranno decisamente interessante, e anche tutti coloro che volessero per la prima volta avvicinarsi a questo tipo di giochi non potrebbero trovare piattaforma migliore fra i titoli usciti in questi ultimi anni.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
85
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EVASIVE ACTION

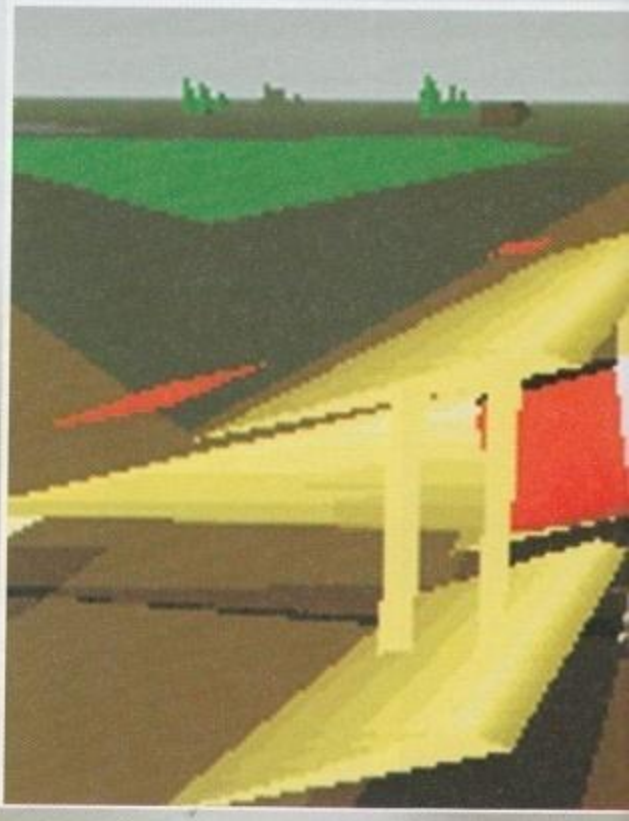
DUEL FOR THE SKY

Ed ora, come promessovi, ecco qui l'ultima meraviglia della Mindscape nel campo dei simulatori di volo. Beh, ripensandoci, simulatore è una parola non esattamente adeguata, ma forse è meglio che leggiate più oltre per le spiegazioni.

Partiamo dal nome: in campo aeronautico l'azione evasiva è quella che si intraprende per schiodarsi dal posteriore qualche scomodo avversario (o missile). E il che fa facilmente intendere quale importanza rivestano tali manovre in un gioco del genere. Del resto già dovreste saperlo grazie alla preview uscita (mi sembra) cinque mesi fa: ci sono quattro epoche distinte e ognuna di esse ci pone ai comandi di un paio di aerei caratteristici del periodo. Il tutto alla ricerca del duellante più abile.

Uno dei pregi che saltano immediatamente all'occhio è l'estrema semplicità dei comandi. Moltissimi simulatori ci hanno abituato a dover torturare contemporaneamente il joystick e la tastiera (oltreché la nostra testa), e ben pochi hanno provato a semplificare il tutto. Il punto è: Evasive Action non è un simulatore puro come potreste intenderlo in quanto nasce già assai "snellito" per esigenze di gioco. Ad esempio non c'è alcun bisogno di mappe, flap o altre robe complicate che occupano solo tasti su tasti. Al contrario, l'ho già detto e lo ribadisco ulteriormente, è stato semplificato tutto il semplificabile.

Facciamo un esempio: il vostro aereo è fermo sulla pista o sulla rampa di lancio di una portaerei. In condizioni normali dovreste avviare il propulsore, dare tutta manetta, raggiungere la velocità di decollo, tirare verso di voi la cloche, stabilizzare l'aereo e poi sollevare il carrello. Bene: in Evasive Action tutto questo si ottiene con DUE pressioni del tasto di fuoco. Con la prima si dà gas e si decolla e, poco dopo, con la seconda si tira su il carrello. Due pressioni, punto e basta. Cominciate a capire, adesso?



E continuiamo su questo discorso: una volta in aria il tasto secondario agisce da selettore per le armi (ricordate Thunderhawk?), siano esse offensive o difensive. E' possibile così passare dai cannoni ai missili a ricerca ai flare con il tocco di un tasto. E a questo punto vi rimane solo la preoccupazione di scoprire dove si trova il nemico: e vi viene in grandissimo aiuto la strumentazione. In basso a sinistra sul cruscotto campeggia una telecamera costantemente inquadrata sul bersaglio (il selettore di bersaglio, se non erro è il tasto TAB), in puro stile F19 Stealth Fighter (e se è per questo, similmente a tutti quelli che hanno deciso di scopiazzarlo).

Ciò potrà sembrarvi più che normale nell'anno 2064 o anche nel 1993, ma nella prima guerra mondiale la cosa suona piuttosto assurda. Tranquilli è vero, ma almeno sapete sempre cosa fa il vostro nemico senza ricorrere a continue ricerche a destra e manca proprio come in Strike Commander. Inoltre, integrata nel visore, è presente una freccia rotazionale che indica esattamente in quale direzione è il nemico rispetto a voi.

Ma questo è ancora nulla: quando si arriva ai ferri corti, ergo a poca distanza uno dall'altro, è spesso

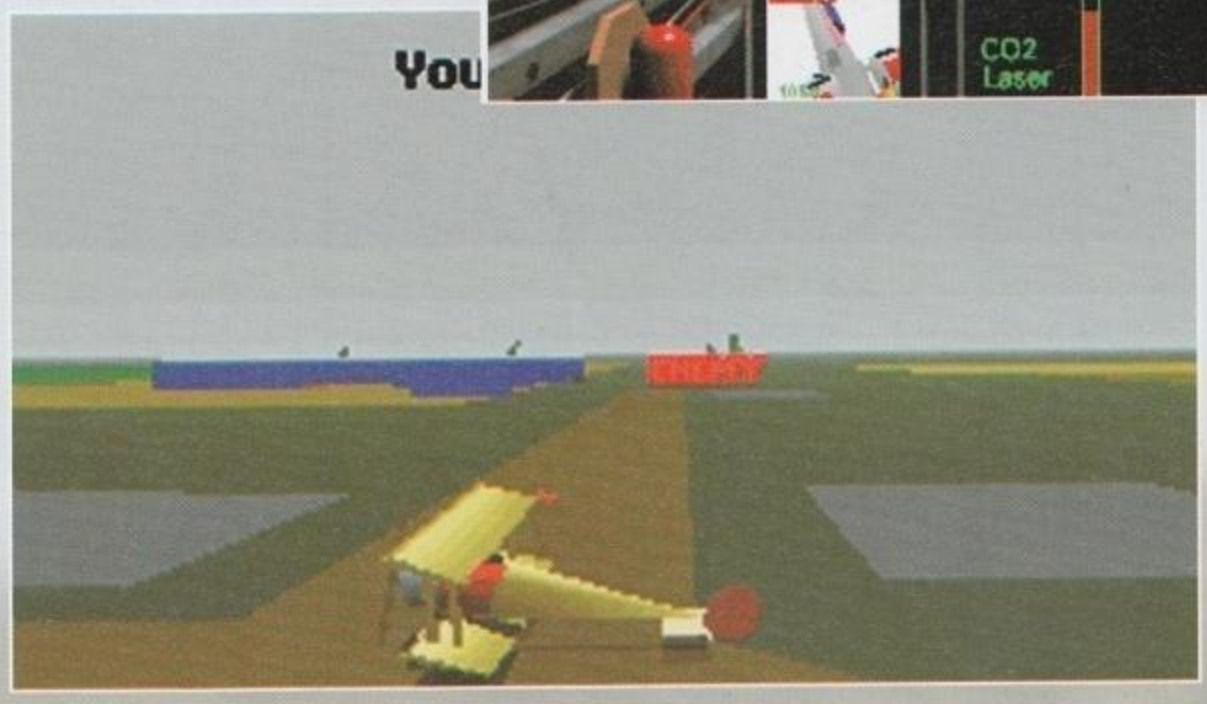
Games machine STAR PLAYER 90-94

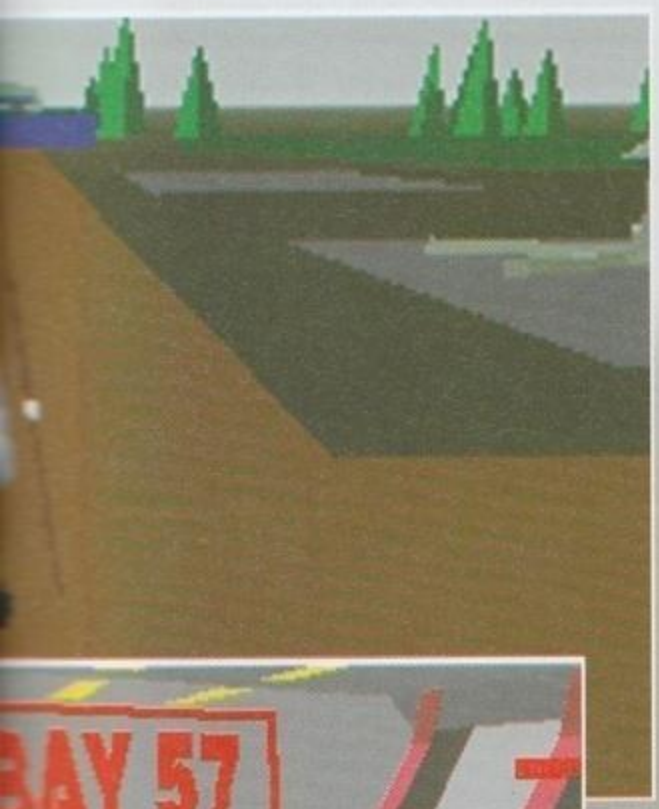
http://www.oldgamesitalia.net/

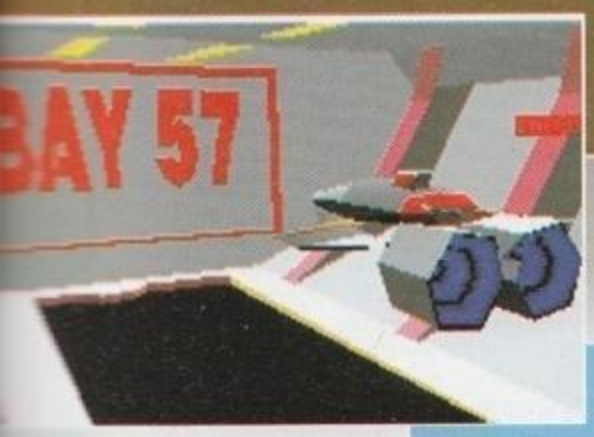
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

utilissimo sfruttare le visuali esterne. E qui mi domanderete: ma non era un simulatore con pochi tasti? Verissimo: sono tutte associate a un tasto solo e son solo quattro; vediamole: due sono le assai classiche viste frontali e posteriori, ma le altre sono visuali esterne indipendenti che mostrano entrambi i velivoli, una rispetto a un duellante, la seconda







rispetto all'altro. Vi suonerà un po' astruso, ma basta UNA pressione del relativo tasto dedicato per vedere subito cosa sta per combinarvi il vostro avversario e come poter cercare di "evaderlo".
Ma veniamo al menu di opzioni: le scelte più importanti riguardano il tipo di aereo per l'uno o per l'altro giocatore (sia esso computerizzato o umano). Ma poi si tratta di scegliere il sistema di punteggio in stile addestramento o guerra fratricida. Mi spiego meglio: avete presente le sessioni di training nel film Top Gun? Si trattava di ottenere il segnale di lock, dopodiché l'aereo così agganciato poteva dichiararsi sconfitto. Abbastanza similmente in questo gioco si può giocare fino alla completa distruzione o anche solo al primo colpo andato a segno e, se è per questo, si può diluire il tutto in tennistiche sfide al meglio di tre o di cinque. Altra interessante caratteristica permette di offrire un certo handicap ad un pilota meno abile: in pratica il velivolo handicappato rimane virtualmente impossibilitato ad attaccare l'avversario finché non è palesemente sotto il suo fuoco.
Ci sarebbero tante altre cosette da aggiungere, ma preferisco lasciarvi con l'acquolina in bocca e col dilemma il testa del tipo: meglio lo split screen o il modem. A tal fine vi rimando al box dedicato nella pagina successiva (eh, sì, non è mica finita, sapete! Anche il commento è più avanti)! Good blasting!

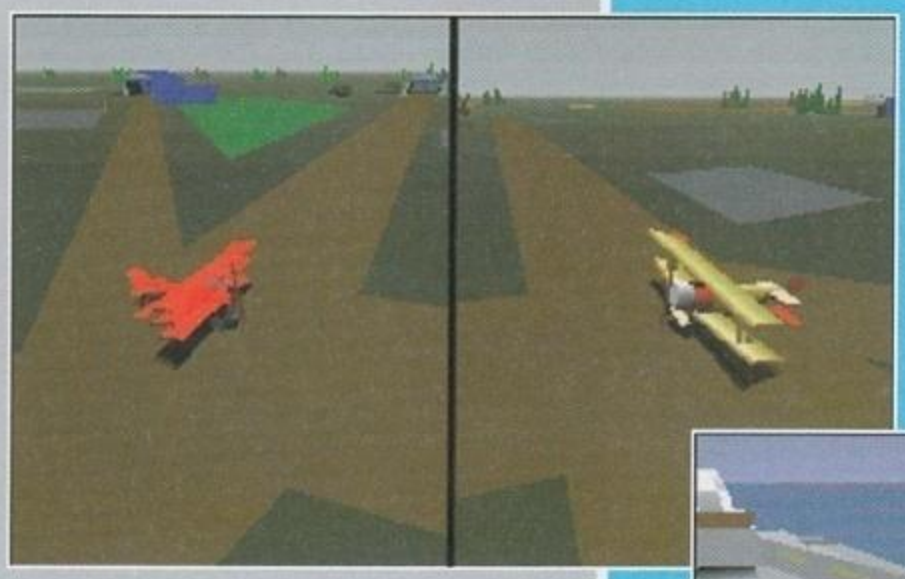
G.B.

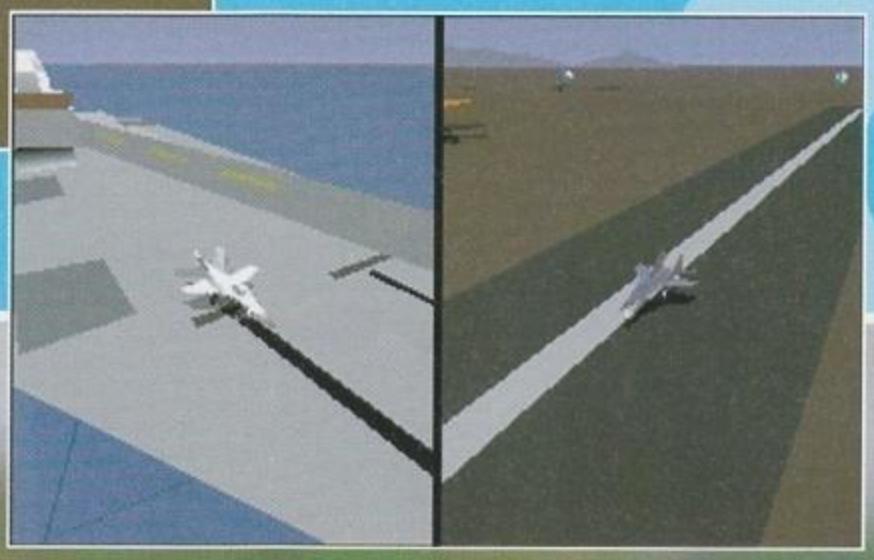
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE SFIDE IN MULTIPLAYER, CHE PASSIONE!

Verrò subito al dunque. Avete mai bazzicato in qualche sala giochi un pochettino aggiornata magari attratti da urla sciagurate del tipo: "fatti in là, arrivo io!", oppure "mo' ti sorpasso sul filo del traguardo", oppure ancora "brutto beep, cosa ci facevi fermo in mezzo alla pista", ecc. Se sì allora dovreste ben conoscere il mirabolante Virtua Racing e tutte le sensazioni che sa offrire in termini di realismo grafico e di spirito di competizione. Per la cronaca ne esistono in giro diverse versioni che permettono fino a sei o sette aspiranti piloti di battagliare in contemporanea. Il problema è: difficilmente potrete permettervi di avere in casa un simile mostro (e comunque anche nel caso, non vi converrebbe molto perché sta per uscire il seguito con una grafica che lo farà probabilmente scomparire!). Ma anche sui nostri ben più economici personal computer il multiplayer nei "simulatori" non è certo una novità. Illustre esempio è stato Lotus 2 su Amiga (e l'indimenticato Pit Stop 2 su Commodore 64? NdMax): fino a quattro giocatori in contemporanea combinando assieme le tecniche dello split screen e del link seriale. E anche la successiva versione per PC (ricordate?), denominata semplicemente Lotus, risolveva definitivamente il problema della scattosità ottenuta su Amiga dividendo lo schermo: bastava un 386 o un 486 e tutto filava velocissimo. Sfortunatamente tale sistema non ebbe molti altri grandi inter





WILLI

Dopo tanto digiuno, avevo un po' voglia di giocare a due con qualche bel simulatore di volo, senza però dover spendere fortune in modem. Ecco, ora posso! Evasive Action non mi dispiace: ottimo il menu degli aerei (ma scomodo quello di azione), e la giocabilità ha la sua parte. Per contro, avrei preferito qualche velivolo in più e una maggior differenza nel comportamento di volo. Ma a quanto pare non si può aver tutto.

NE RIMARRA' UNO SOLO!

Come ormai avrete già capito, il gioco offre quattro epoche distinte, ognuna con i suoi bravi mezzi aerei. Vediamole tutte ben bene.

1917: PRIMA GUERRA MONDIALE
Proprio come in Red Baron, è scontro sulle terre tedesche tra i due protagonisti della guerra...
FOKKER Dr.I: il ben noto triplano tedesco che deve la sua fama soprattutto alle gesta del suo leggendario pilota: il barone Von Richtofen, meglio noto come barone rosso. Possedeva eccezionali doti di agilità, ma era incredibilmente fragile, soprattutto nella zona alare.

SOPWITH CAMEL: degno antagonista del Fokker, il contendente inglese aveva dalla sua una superiore potenza che, unita ad un peso più contenuto, gli dava lo spunto necessario nelle manovre di inseguimento e di fuga. Piccola curiosità: il Camel era stato derivato da un triplano, stranamente piuttosto inferiore al Fokker.

1942: SECONDA GUERRA MONDIALE
Aces of the Pacific? Pressapoco. Anche qui l'oceano fa da cornice agli scontri dei nostri eroi.
MITSUBISHI ZERO: è il notissimo aereo giapponese che tanto peso ebbe a Pearl Harbour e compagnia bella: incredibilmente maneggevole, ma per il resto poco potente e fragile. Fu mandato in pensione qualche anno dopo in un modo assai curioso: come aereo kamikaze guidato da piloti ancora più kamikaze. Il trucco: cariche esplosive nel muso e addio ad aereo e pilota!

GRUMANN WILDCAT: la storia insegna che non sempre gli aerei meno potenti perdono le battaglie: basta essere in superiorità numerica e si capovolgono le probabilità. Eppoi il Grumann può vantare almeno un piccolo ma importante pregio: un armamento offensivo e difensivo considerevolmente migliore del concorrente. Il che è come dire: meglio non trovarsene uno di fronte!

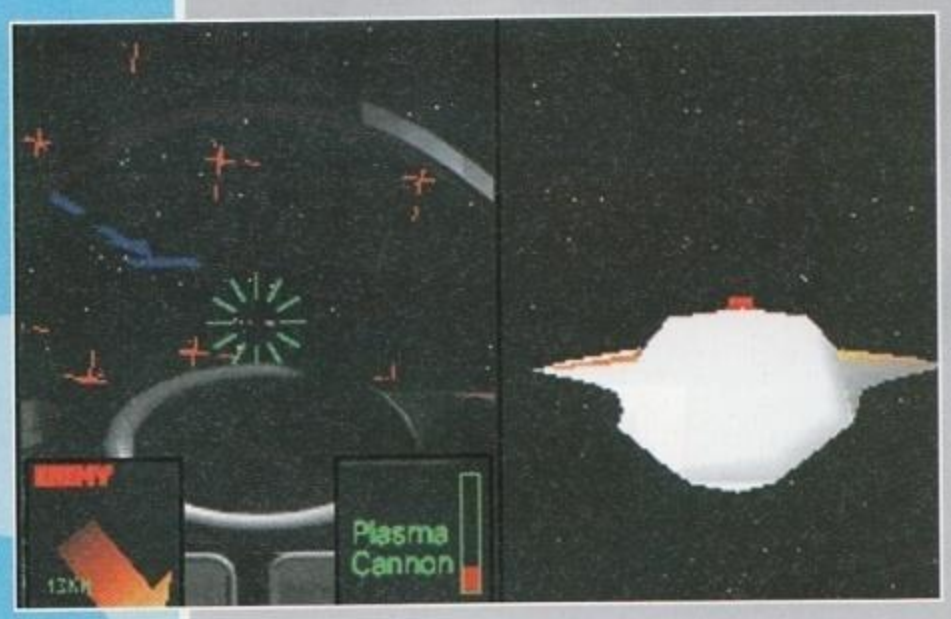
1993: GLI AEREI DI OGGI
Di protagonisti ce ne sarebbero davvero tanti, e la scelta l'hanno operata i programmatori...
MIG-29 FULCRUM: sicuramente il più famoso caccia russo dei nostri tempi. Ha dalla sua una manovrabilità a dir poco superlativa. A tal fine cito quasi testualmente mio fratello, gran fanatico di questo velivolo: "se ti capita di incontrare un Fulcrum stai pur sicuro che ti fa due giri attorno e ti bombarda di missili senza neanche che tu abbia il tempo di dire 'Beh!'!". Eloquente.

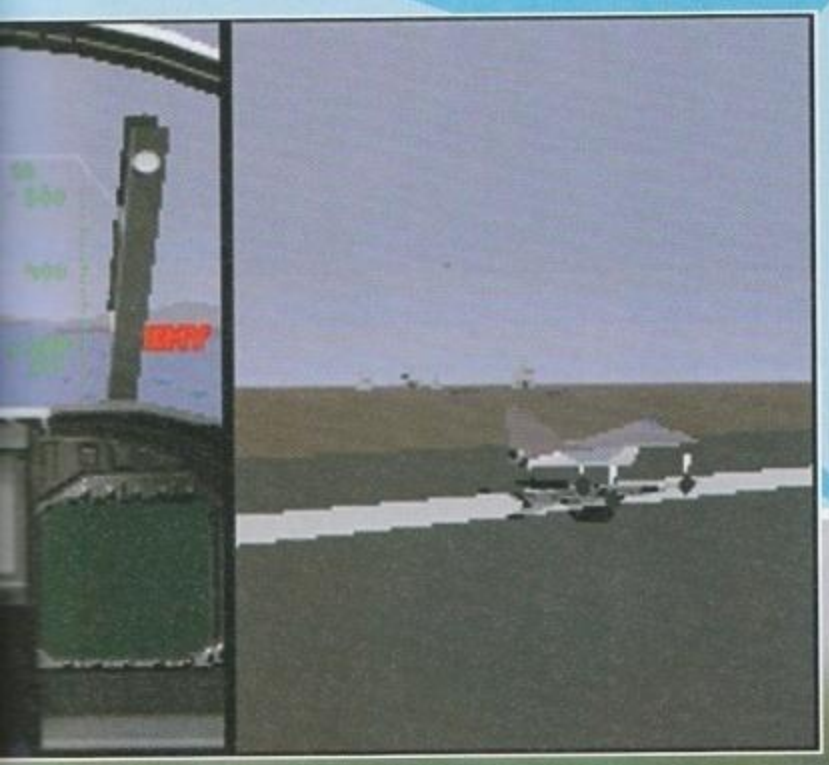
F18 HORNET: antagonista americano derivato dal Falcon ma molto più vicino al concorrente russo come fisionomia (non a caso nel gioco sono pressoché identici). Si era ritrovato ad essere l'avversario designato del Fulcrum più per forza di cose che per effettiva scelta. E ne pativa spesso la superiorità. Ma di due cose almeno poteva vantarsi: di offrire possibilità di armamento ben migliori e di offrire sistemi difensivi altrettanto superiori.

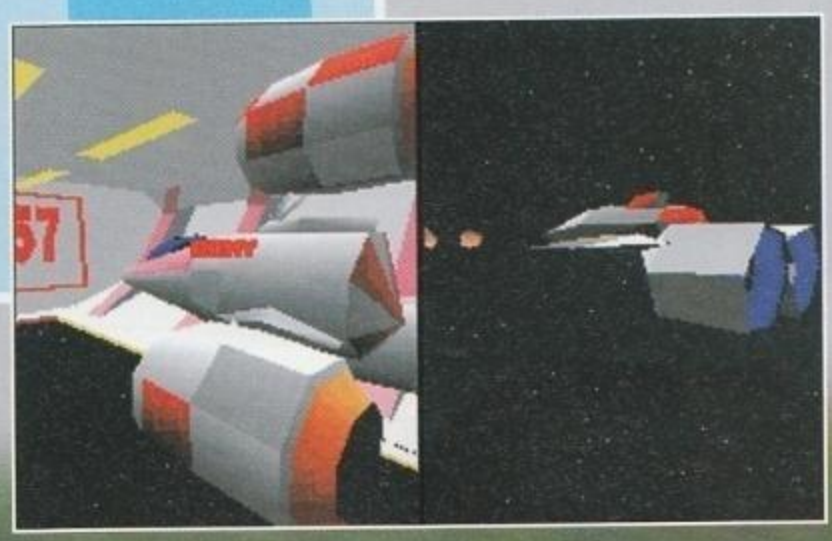
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

preti e la parte del leone la fece, per lungo tempo, il collegamento seriale. I motivi sono ovvi: lo split screen rende le finestre molto piccole ed è spesso scarsamente virtuale. Un eventuale innalzamento della risoluzione video trascina con sé due problemi distinti: il primo è la velocità e il secondo è l'aspetto (se si raddoppia la risoluzione orizzontale i quadrati diventano rettangoli). E così la strada che molte case hanno scelto ha portato alla diffusione del serial link (via cavo o via modem) con risultati che purtroppo non molti si saranno gustati. Del resto voglio proprio vedervi a portare ogni giorno il vostro costoso e sudato 486 a casa del vostro amico per sfidarlo a Indycar o, alternativamente, ad ingrassare la compagnia dei telefoni nazionale tramite lunghe e care sessioni via modem. Ed è un po' un peccato, perché il futuro dei videogiochi è anche lì, nelle partite giocate in due, come del resto ci confermano le neanche troppo recenti tendenze delle sale giochi di offrire quasi esclusivamente giochi che si possano gustare in due. A questo punto non mi resta che fare i complimenti alla Mindscape che ha scelto di perseguire entrambe le strade (quella dello split screen e quella del collegamento seriale) per permettere al maggior numero di utenti di capire cosa significhi divertirsi tra umani e non con un freddo avversario computerizzato.







2064: IL FUTURO DELL'UMANITA'?
Stavolta si combatte nello spazio in una specie di griglia tridimensionale. E le armi abbondano: dannosissime, ad esempio, i cannoni al biossido di carbonio (cos'è? una frecciatina all'inquinamento), che necessitano solo del lock iniziale per fare strage.
SONISHI LASERMAN: almeno stavolta si è pensato di offrirci aerei (beh, astronavi) fisiologicamente diversi. Il laserman è riconoscibilissimo per i suoi tre potentissimi motori posti in posizione triangolare su di un telaio non certo molto aerodinamico che lo pone in svantaggio rispetto al concorrente per manovrabilità. In compenso può sparare futuristici flare denominati anti-pursuit mine.

AOUN LEATHERBACK: se non fosse per quei vistosi e vigorosi motori che caratterizzano la parte posteriore, potremmo tranquillamente vederlo come uno stealth-fighter del futuro, pronto al colpisci e fuggi. Abbiatene timore, ma non contate poi troppo sui suoi scudi.

PC

Evasive Action mantiene quasi tutte le promesse, tra cui soprattutto quella di proporsi come il simulatore di duelli più versatile e giocabile visto sino ad ora. Il solo fatto che siano presenti quattro epoche distinte è già un punto di partenza, ma anche i controlli di volo pare siano stati disegnati con un occhio all'enorme giocabilità di Thunderhawk. Né, soprattutto, dobbiamo dimenticarci della grandissima fluidità di gioco, paragonabile a quella di X-Wing (in modo single player e anche in split screen) e ottenuta semplicemente scegliendo di non utilizzare texture o altre diavolerie assai suggestive, ma macchinose e "pesanti" da ottenere. Volendo cercare un ipotetico termine di paragone mi trovo addirittura costretto a tirare in ballo i ben noti "programmi integrati", che offrono spesso le più importanti e utili caratteristiche di altri programmi di uso più specifico. E proprio questo è Evasive Action: un "integrato" di vecchie glorie tipo Red Baron, Aces of the Pacific, ecc. con il più il gran vantaggio di avere diversi pregi esclusivamente suoi, tra cui lo scenario futuristico e il già citato split screen mode.
Insomma, un nuovo passo in avanti nel divertimento a due (senza nulla togliere alle classiche sfide contro il computer).

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
90
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIUSCIRA' FOSTER A

IN REGALO IL FUMETTO DEL GIOCO!

" BENEATH A STEEL SKY PUO' ESSERE CONSIDERATO UN CAPOLAVORO SOTTO OGNI PUNTO DI VISTA. LA TRAMA E' SEMPLICEMENTE GENIALE ".

93% ("TGM" GENNAIO)

" BENEATH A STEEL SKY E' UNA CLASSICA AVVENTURA NEL PIU' PERFETTO STILE SIERRA/LUCASARTS. FATTORI INNEGABILMENTE POSITIVI SONO UNA TRAMA CURATA E COINVOLGENTE E LA RICCHEZZA DELLE ANIMAZIONI ".

K GIOCO 906 ("K" GENNAIO)

- SVILUPPATORE DEL PROGETTO GRAFICO DEL GIOCO UNO DEI GENI DEL FUMETTO AMERICANO: L'AUTORE DEI DISEGNI DI "SUPERMAN !"
- COOPERAZIONE, A LIVELLO GRAFICO, DELL'ARTISTA ARTEFICE DELLE ANIMAZIONI DEL POPOLARISSIMO "CHI HA INCASTRATO ROGER RABBIT ?"
- ADOZIONE DEL RIVOLUZIONARIO SISTEMA 'TEATRO VIRTUALE': TUTTI I PERSONAGGI CONDUCONO NELL'AVVENTURA UNA VITA PROPRIA, INDIPENDENTEMENTE DALLE AZIONI DEL GIOCATORE!
- RAGGIUNGIMENTO DELLA PERFEZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE: UN'INTERAZIONE CON L'AMBIENTE DI GIOCO ALL'INSEGNA DELLA FACILITA'!

BENE
STE
SK

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USCIRNE SANO E SALVO ?

CADARIO

BENEATH A STEEL SKY

UN'APPASSIONANTE AVVENTURA CYBERPUNK CALATA IN UN INQUIETANTE MONDO ALLA " BLADE RUNNER ".

ROBERT FOSTER E' SCARAVENTATO, TUTTO D'UN COLPO, IN UNA CUPA E SINISTRA CITTA', NELLA QUALE GLI UOMINI VIVONO E LAVORANO, SOTTOMESSI, IN GIGANTESCHE TORRI D'ACCIAIO CHE SVETTANO GELIDE NEL CIELO ANNERITO DALLO SMOG. SOLO, SALVO PER MIRACOLO GRAZIE AL CIRCUITO DI UN ROBOT, DEVE ASSOLUTAMENTE LOTTARE PER SOPRAVVIVERE ...

PC	**L. 109.900**
AMIGA	**L. 99.900**

QUALCOSA DI SINISTRO SI CELA NELL'OSCURITA'...

AI CONFINI DEL TEMPO, GIU' NEL CYBERSPAZIO ...

© 1994 REVOLUTION SOFTWARE - © 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.

REVOLUTION

Virgin INTERACTIVE entertainment

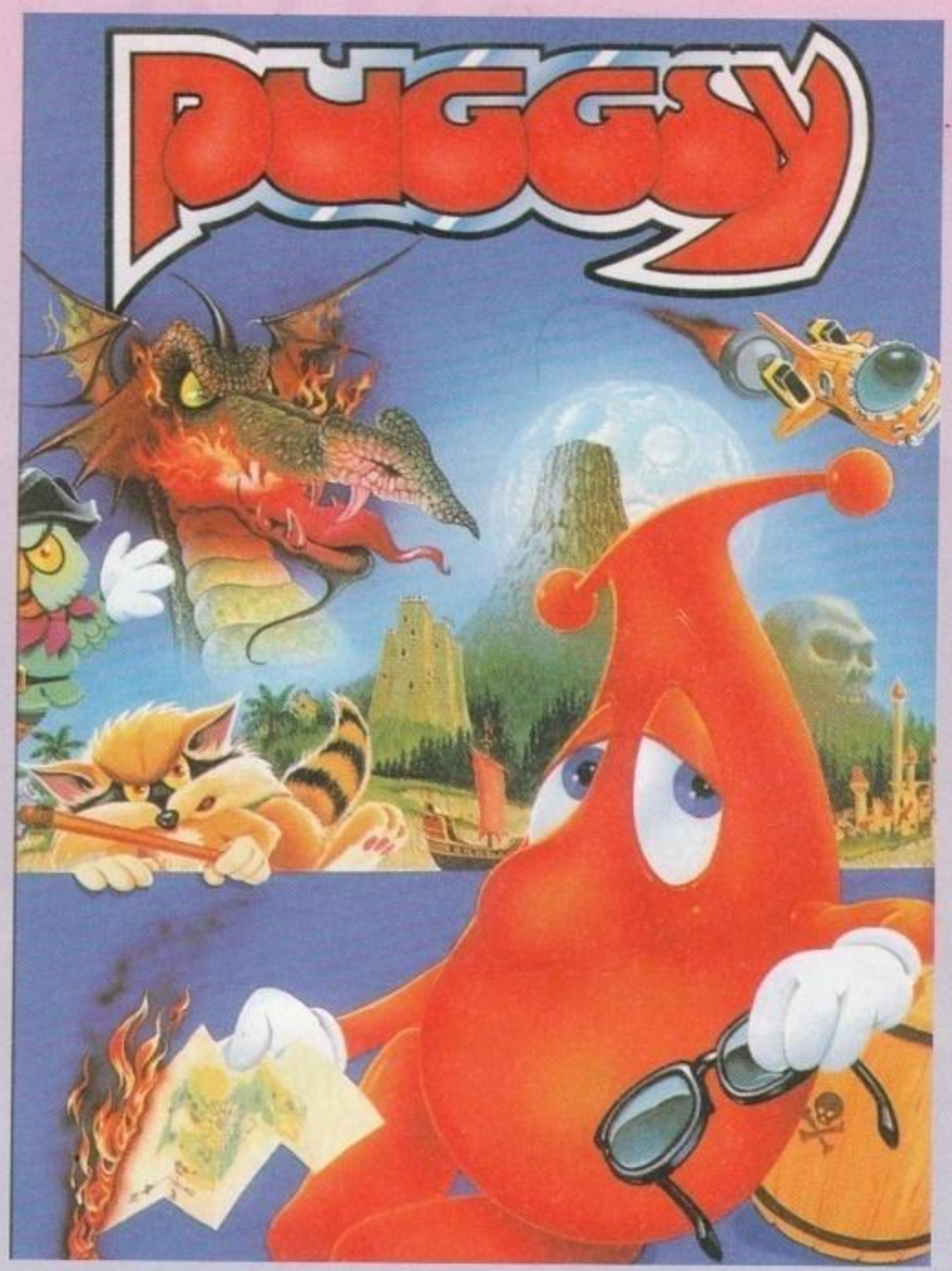
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL

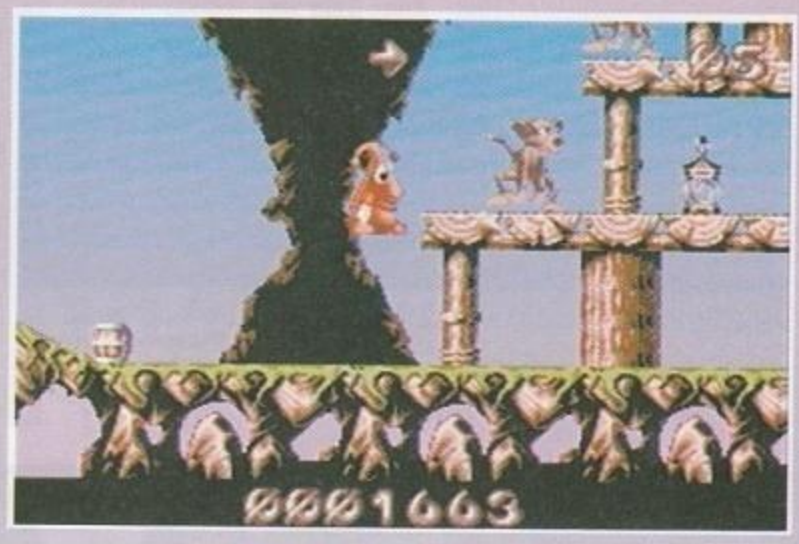
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Certo che certi giochi sono davvero incredibili, come pretendono che una persona sana di mente possa immedesimarsi in un essere grasso, di colorito arancione e con due palline che gli roteano sulla testa?



Puggsy è uno di quei personaggi che ti ispirano cattiveria, una vera furia devastatrice percorre le menti di chi lo incontra, insomma, fargli del male nelle maniere più dolorose è il minimo che vi possa passare per la testa; pensate che qui in redazione appena è arrivato un Puggsy in versione gonfiabile se ne sono viste di tutti i colori, io che lo colpivo con una serie di "Horiuken", Marco che lo lanciava da una parte all'altra della sala computer e tutti gli altri che si divertivano a torturarlo nelle maniere più assurde.

Il divertimento è finito quando, con estrema leggiadria, il SysOp di Ultimo Impero (Max Coltorti, Tuono Storto per gli amici) ha spento una sigaretta nell'occhio del nostro eroe con i risultati che potete ben immaginare... fortuna che il prode MA, dotato di un ingegno non comune, ha riparato egregiamente la nostra "mascotte" redazionale (ho fuso con un accendino la plastica attorno allo "sfregio" e l'ho saldata assieme... Non è un bello spettacolo, vi assicuro. NdMA).

Ma vediamo di non perderci in questioni redazionali e parliamo un po' seriamente di questo nuovo gioco della Psygnosis; forse molti di voi ricorderanno l'eccellente Leander, il gioco che più ha dimostrato quanto era facile fregare i pirati, mi ricordo chiaramente che tutte le versioni non originali impedivano di proseguire oltre il terzo livello, perché mancava una piattaforma... bello scherzetto da parte dei Traveller Tales, non c'è che dire.

Ma il vero motivo che mi ha spinto a ricordarvi di quel gioco è semplice, i suoi programmatori sono gli stessi di questo Puggsy, peccato però che ne abbiano curato la sola versione Megadrive, infatti del "porting" su Amiga se n'è occupato un nuovo gruppo chiamato The Dome, comunque il gioco nel bene e nel male è rimasto lo stesso.

Appena ho infilato il dischetto nel drive, pensavo di ritrovarmi una gran bella presentazione in puro stile Psygnosis, del resto la versione su cartuccia disponeva di un'animazione decisamente ben realizzata (tenendo conto delle limitazioni del supporto); beh, l'animazione c'era, ma non è stata fatta alcuna aggiunta di rilievo, almeno potevano

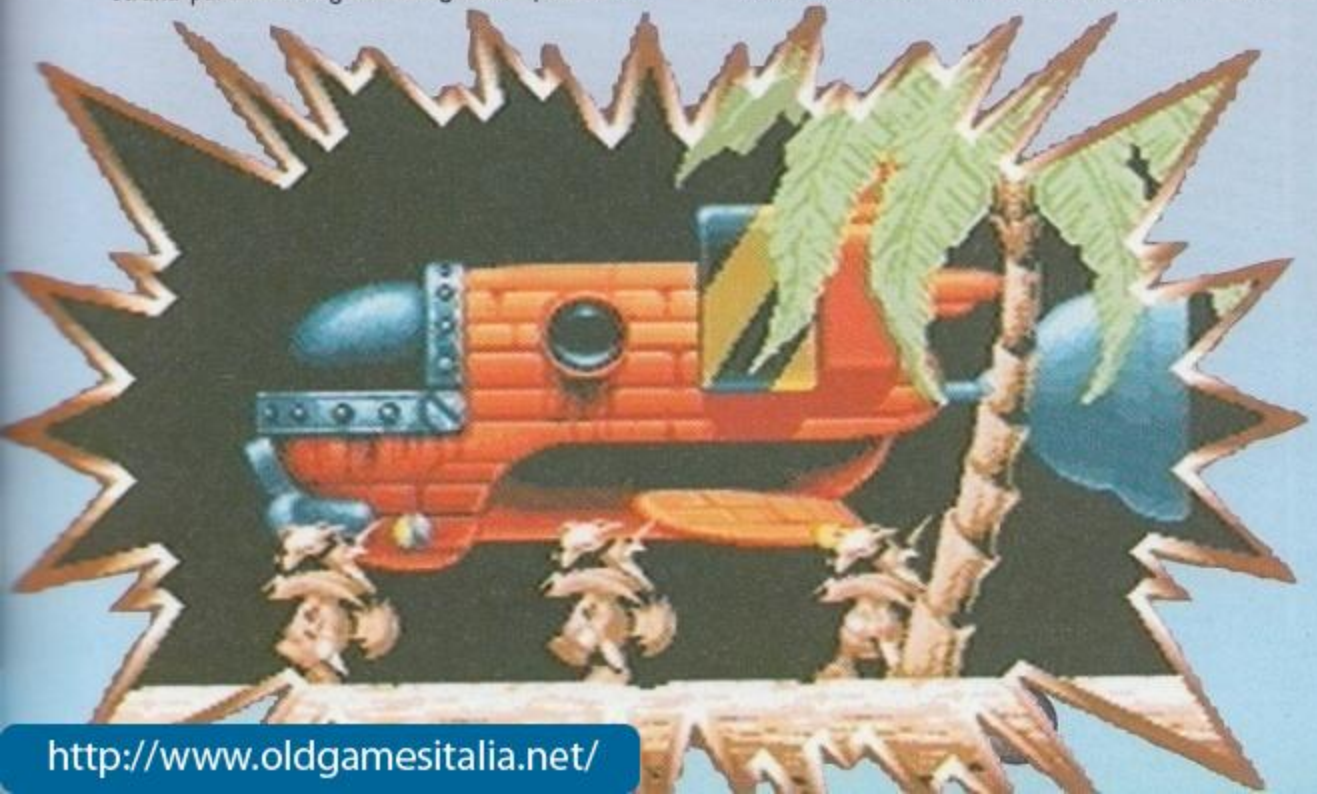
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

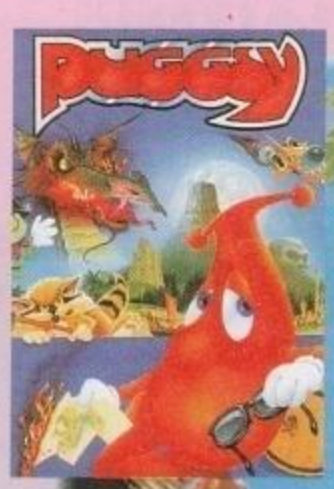
all'allungarla un attimino!
Comunque, vista la breve intro si passa allo schermo principale, qui è possibile scegliere se accedere alle opzioni, se giocare in modalità Junior oppure se iniziare un nuovo gioco. Nello lo schermo delle opzioni potrete modificare a vostro piacimento molti parametri come le vite (da un minimo di 3 ad un massimo di 7), il sistema di controllo (joystick a singolo o a doppio bottone di fuoco, stile Megadrive) e i tipi di azioni che Puggsy può compiere.
Il protagonista del gioco infatti può saltare, raccogliere oggetti, lanciarli e usarli, tutto tramite l'uso combinato del joystick e della tastiera, inutile sottolinearvi che i più avvantaggiati saranno i possessori di controller compatibili Megadrive che potranno compiere due di queste tre azioni (sono tre, non quattro come sembra, infatti il raccogliere e il lanciare si eseguono con lo stesso tasto) senza utilizzare la tastiera, gli altri... cicca!
Noterete che sempre in questo schermo c'è una strana parola dal significato ignoto, "password", non temete ci sono qua io ad illuminarvi... va bene, stavo scherzando, posate pure le UZI.
Ritornando nella schermata iniziale si nota l'esistenza di due tipi di gioco, junior e... start; niente di così misterioso, la prima opzione vi permetterà di impratichirvi con il protagonista nella ricerca della sua astronave, in questo modo potrete allenarvi ad usare gli oggetti e a risolvere i primi enigmi, senza troppe complicazioni.
Nel gioco vero e proprio lo scopo è sempre lo stesso, trovare i pezzi del vostro mezzo spaziale e tornarvene a casa, per far ciò vi toccherà affrontare una serie di stage, ma a differenza di altri giochi, la strada da percorrere non è una sola, bensì vi sono diramazioni, scorciatoie e addirittura livelli segreti.
Oltre ai classici nemici, dovrete fare i conti con una serie di enigmi di non facile soluzione, in ogni livello troverete una serie sempre crescente di oggetti che in qualche maniera vanno utilizzati per poter andare avanti nel gioco; a questo proposito va detto che non sempre è necessario utilizzare tutte le cose che trovate, ma del resto più l'oggetto che portate fuori da un livello è difficile da scovare, più punti prenderete, vi faccio un esempio: in uno stage, non potete accedere all'uscita perché un muro di pietra ve lo impedisce, davanti a voi c'è una statua a cui manca un pezzo e proprio quel frammento mancante lo trovate pochi schermi più in la, bene, a questo punto potreste utilizzarlo è uscire dal livello, ma non ricavereste molti punti.
Se invece continuate l'esplorazione fino all'estrema sinistra del livello trovate una chiave, la quale va utilizzata con uno scrigno nascosto in una zona in alto a destra (praticamente dalla parte opposta); questo baule contiene un fiammifero utilizzabile con un cannone presente nelle vicinanze, questo naturalmente sparerà e farà precipitare dall'alto una fila di barilotti su cui potrete salire e accedere ad una parte nascosta, a questo punto avrete la possibilità di recuperare un tesoro ben più succoso, che una volta portato con voi all'uscita dello stage vi darà almeno il doppio dei punti.
Una cosa che rende molto singolare Puggsy è la possibilità di utilizzare gli oggetti come più vi piace, ma sempre con un discreto realismo, tanto per un esempio: il protagonista può usare un qualsiasi tipo di aggeggio per aiutarsi a salire su delle piattaforme altrimenti irraggiungibili; inoltre è in grado di scagliare tutto quello che può raccogliere contro i nemici, ma naturalmente più l'oggetto in questione risulterà pesante, meno sarà possibile lanciarlo lontano.
Le stesse regole andranno rispettate anche quando dovrete aiutare Puggsy ad attraversare dei tratti dove l'acqua sia troppo alta (viste le esigue dimensioni del protagonista, direi non più di 40cm), usare dei barili vuoti è una buona idea, al contrario sconsiglio vivamente di provare con degli scrigni di piombo...
Fortunatamente il nostro eroe potrà disporre di una serie di "item" parecchio utili: ogni tanto sparsi per il livello troverete scudi protettivi, scarpe da ginnastica (che manco a dirlo permettono di correre al doppio della velocità normale) e occhiali da sole (sono come una doppia vita, se venite colpiti non morite).
Quando porterete a termine un livello vi apparirà una mappa, questa vi indicherà la vostra posizione e il percorso che state seguendo; in qualsiasi momento potrete visualizzare la password numerica, vi conviene segnarvela perché non è facile ricordarsi a memoria 27 numeri (ma un metodo più semplice non c'era?).
Dopo un tot di livelli vi scontrerete con il classico guardiano che tenterà di fermare il vostro cammino, in questa particolare situazione Puggsy disporrà di un maggior quantitativo di energia rispetto alla norma (beh, generalmente non ne ha proprio!), ciò non toglie che molti boss siano decisamente ostici ed eliminarli non sarà affatto facile.
Che cosa aggiungere? Ah giusto, si tratta di un platform game, ma questo l'avevate capito, vero? Nooo?!? Eddai, fate i buoni se no Max mi strappa le unghie senza anestesia... a proposito, Max cosa stai facendo con quelle due pinze da elettricista? No! Buono, buonooo, aiutooo!!! (fortuna che posso scappare, in questo momento è menomato a una gamba!).

Mirko "TMB" Marangon



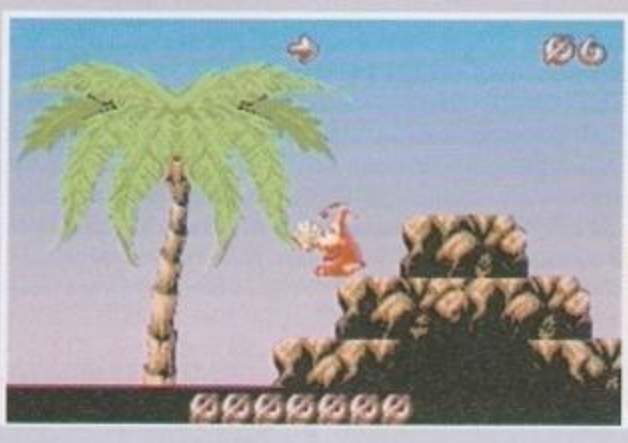
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MAX

Dopo Wiz'n'Liz ecco un secondo titolo inizialmente previsto solo per Megadrive che fa invece la sua baldanzosa apparizione anche su Amiga. Cosa dirne al riguardo? Beh, che come conversione è sicuramente da annoverarsi fra quelle pienamente riuscite, il gioco in sé di quelli che se apprezzi il genere sanno come tenerti incollato al monitor per un sacco di tempo. Garantito.

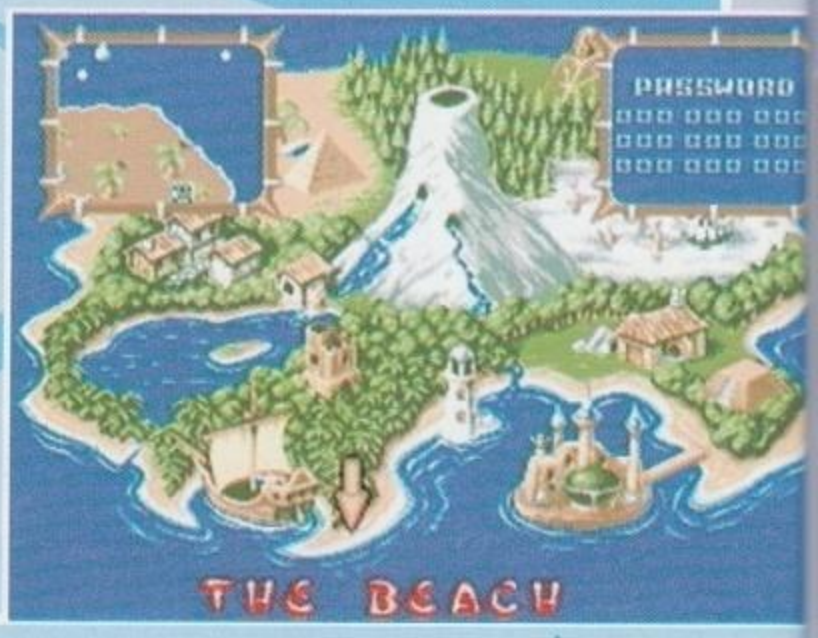


MA

Premettendo che Puggsy stesso meriterebbe di essere preso a bazookate nelle narici (è troppo scemo! Come si fa a concepire un essere del genere?), possiamo tranquillamente dire (plurale majestatis) che si tratta di un gioco molto carino, realizzato davvero bene (anche se la versione MD, strano ma vero, aveva qualcosa in più) e abbastanza divertente. Senz'altro appartiene a un genere molto apprezzabile, e se è il vostro tipo vi divertirete per un bel po'.

LA X SEGNA IL PUNTO

Tra un quadro e l'altro potrete osservare i vostri progressi tenendo un occhio sulla mappa che si aggiorna mano a mano visualizzando tutte le locazioni già visitate. Il bello è che ogni tanto incapperete in alcuni passaggi segreti (segnati in azzurro), passando per i quali potrete fare man bassa di bonus vari e accorciare (ma se siete sfortunati anche allungare) la strada da percorrere.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

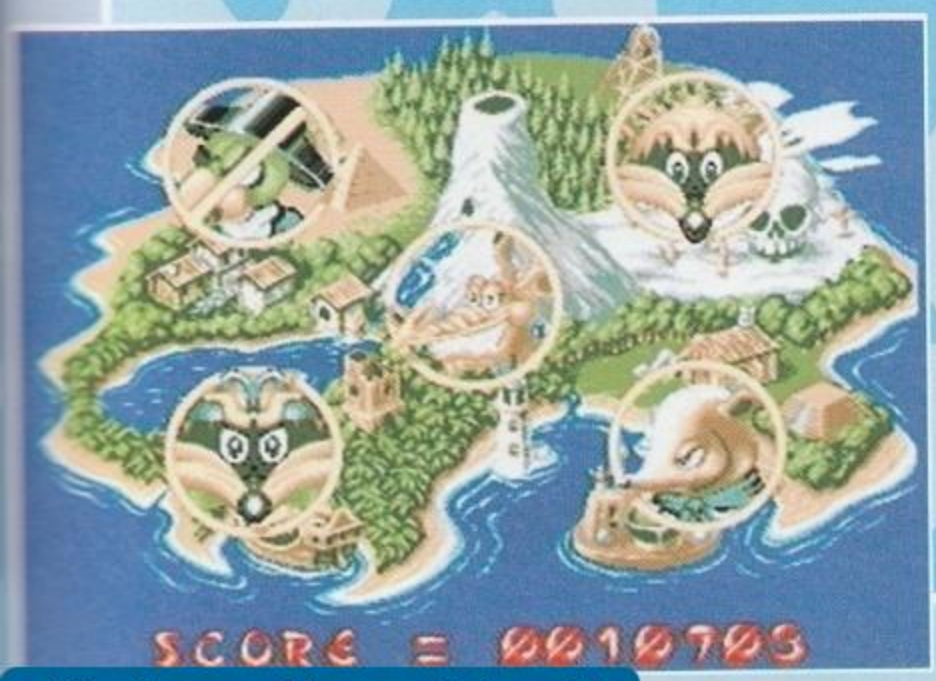
http://www.oldgamesitalia.net/

BDM

Ho trovato Puggsy molto divertente, forse non molto complesso tecnicamente ma divertente. Il numero dei livelli a disposizione è davvero notevole e prima che li si possano vedere tutti (impresa davvero titanica, se contiamo anche quelli segreti) passerà un sacco di tempo. Molto simpatica l'idea di inserire qui e là un paio di quadri "ispirati" ad altri giochi (tipo Wiz'n'Liz e Space Invaders)... Nel complesso, un gioco davvero simpatico, semplice e godibile.

MOSTRONI PER TUTTI I GUSTI

Come per tutti i platform che si rispettino, non potevano certo mancare anche in Puggsy gli ormai abituali guardiani di fine livello. Durante questi scontri dovrete dare tutto il meglio di voi stessi (quasi) e usare oltre alla forza bruta anche un po' d'ingegno. Per esempio, uno dei cattivoni grossissimi farà saltare per aria con il suo peso una serie di pesci, voi li dovrete prendere al volo e risbatterglieli in faccia! E poi dicono che il pesce fa bene... Provate a chiederlo al vostro avversario!



AMIGA

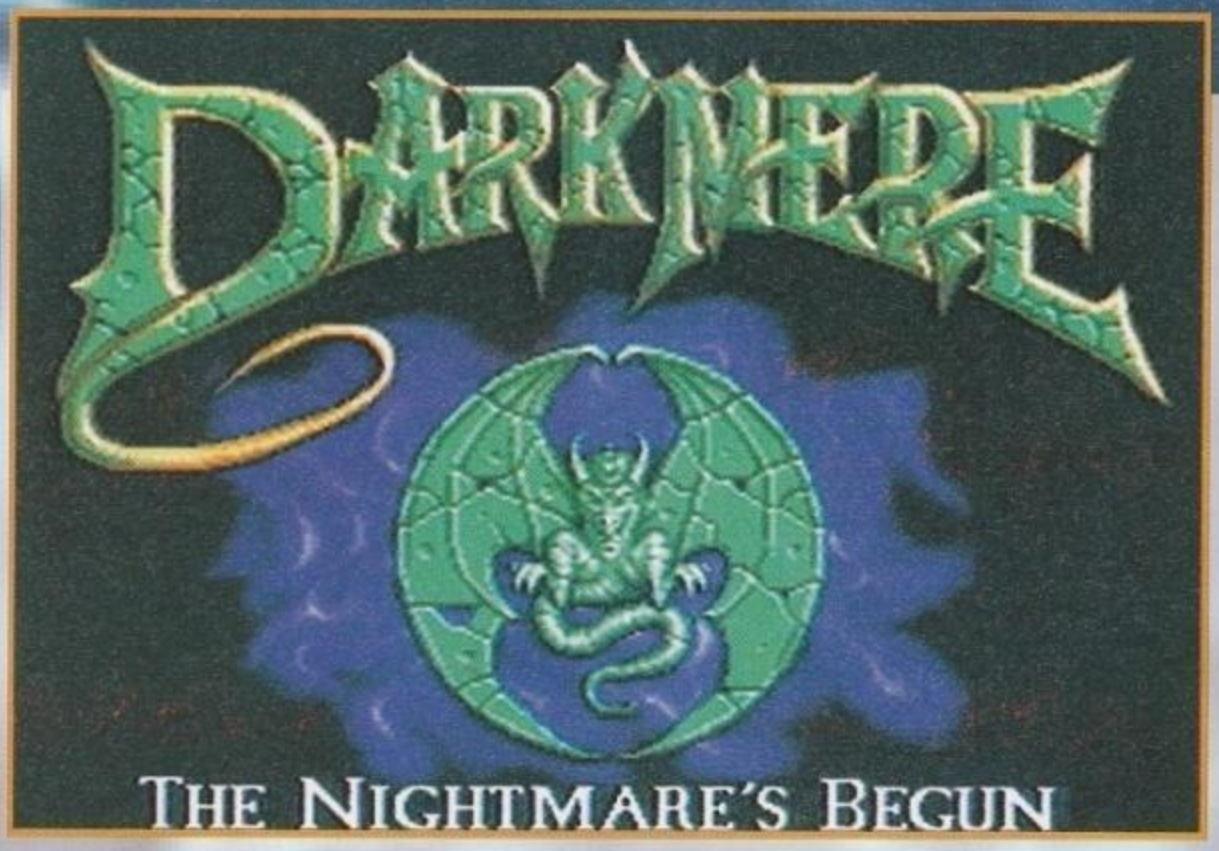
Avendo giocato precedentemente la versione Megadrive, mi aspettavo una conversione con i fiocchi e devo dire che tutto sommato non ci si può lamentare più di tanto. Graficamente si nota una certa cura, peccato che i colori e in genere le sfumature non convincano appieno a confronto della versione per console; lo sprite principale è decisamente ben animato, mentre i nemici potevano essere un po' più definiti e colorati.
A livello di programmazione è stato fatto un buon lavoro, lo scroll è fluidissimo e privo di incertezze, tranne che in situazioni di particolare affollamento che rallentano in modo evidente tutto il gioco.
Niente da eccepire sulla musica, curata sempre in modo eccellente dal solito Tim Wright.
Il gioco in sé stesso è molto carino, la possibilità di interagire con i vari oggetti per risolvere i livelli è decisamente ben realizzata e ci si diverte parecchio a trovare i diversi stage nascosti; nonostante questo, però, Puggsy poteva essere meglio, in fondo si tratta di un platform come tanti altri, con qualche simpatica trovata (non troppo geniale).
In definitiva, direi che siamo di fronte ad un gioco sicuramente divertente, ma che poteva offrire un po' di più, sia dal lato tecnico che da quello giocoso.

TECNICA 87
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Una nera nube di tempesta si stagliò all'orizzonte mettendo in fuga le donne che lavoravano nei campi. I vecchi del villaggio risero dei timori delle terrorizzate lavoranti, ma quando i nembi si portarono sul villaggio accompagnando orde di orchi e di draghi, i loro volti divennero mortalmente seri. Era giunto il Darkmere, il dominio delle tenebre...

Come sempre accade quando le forze del male decidono di presentarsi, le forze del bene erano latitanti. In quel tempo regnava Re Gildorn, un elfo ripudiato dal proprio popolo per aver interferito con le vicende umane. Diverso tempo prima, infatti, un enorme drago fece la sua comparsa nel regno confinante con quello degli elfi. Questo iniziò a seminare morte e distruzione lungo il proprio cammino, e gli umani non sembravano essere in grado di porre un freno alle devastazioni che rischiavano di estinguere la popolazione di quelle terre. Nel frattempo, gli acuti occhi degli scout e le possenti sfere di cristallo dei maghi elfici, guardavano e riportavano al consiglio degli elfi anziani tutto quello che stava accadendo. Nei secoli di storia che caratterizzavano lo sviluppo della potente razza elfica, questi avevano acquisito una cultura e uno stile di vita strettamente collegato alla terra e alla natura in genere. Di conseguenza, la maggior parte degli anziani membri del consiglio disprezzavano la snaturata condotta di vita degli uomini che tendeva a sfruttare la terra e i propri frutti per trarne profitti personali. Tale era il motivo dei continui rifiuti del popolo dei boschi alle numerose richieste di aiuto che gli venivano inoltrate. Tra tutti loro, però, c'era un elfo che non riteneva giusto il volgere le spalle ai propri cugini umani nel momento del bisogno, e si adoperò perché il consiglio cambiasse il proprio parere. A nulla valsero i propri sforzi, e sebbene fosse stato avvisato che nel caso di un suo intervento diretto egli sarebbe stato condannato all'esilio dai boschi, Gildorn si lanciò comunque nel tentativo di distruggere il drago e liberare dall'orrore il regno confinante.

Per quanto Gildorn fosse magicamente potente e abile con la spada, egli si rendeva conto di non essere ancora all'altezza di un drago delle dimensioni e delle capacità di quello che minacciava l'esistenza di un intero regno. Per questo si rivolse a Malthar, il suo mentore. Oltre a essere stato il suo maestro di arti magiche per anni, Malthar era anche il migliore amico di Gildorn e ne conosceva alla perfezione ogni tratto del carattere. Lo conosceva a tal punto che, quando l'elfo si presentò all'uscio della sua dimora, egli lo accolse fornendogli immediatamente un piano d'azione e facendosi trovare pronto per tutti gli incantesimi che dovettero lanciare sulla spada per renderla una possente arma antidraghi. Con in pugno la "Dragon's Bane", questo il nome affidato alla spada riforgiata magicamente, Gildorn si lanciò contro le forze del male e attraverso innumerevoli combattimenti e sanguinosi scontri, si aprì la strada fino alle caverne sotto le montagne oscure, dove dimorava il drago. Grazie alle notevoli capacità magiche della spada, l'elfo non ebbe difficoltà a scoprire la locazione della tana del drago in quanto la Dragon's Bane emetteva una luce tanto più intensa quanto più vicina era la fonte di energia malefica.

Lo scontro fu tremendo. I colpi di fendente degli artigli del drago e della spada di Gildorn si alternavano alla furia distruttrice degli incantesimi che sfrigolavano nell'aria satura. Il sangue versato da entrambi i combattenti fu molto, ma alla fine uno solo rimase a terra senza vita. L'elfo sollevò la spada sulla testa e, con un urlo, salutò l'era di prosperità che la morte del drago aveva inaugurato. Ferito ma felice, Gildorn fece ritorno al primo villaggio che aveva incontrato la furia distruttrice del malvagio essere alato e, dopo un breve periodo di riposo, si adoperò perché la ricostruzione del regno avvenisse in maniera ordinata ed efficace.

L'eroe divenne, in breve, la persona più amata e conosciuta in tutto il regno, e quando giunse il tempo di eleggere un re perché guidasse il ricostituito regno, un nome fu sulla bocca di tutti: Gildorn.

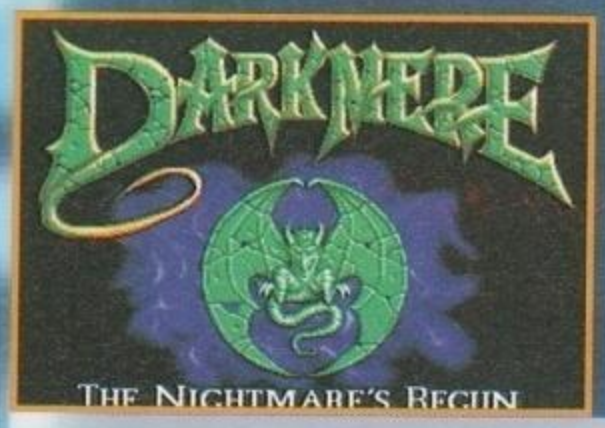
Anni di splendore succedettero l'ascesa al trono del Re elfo, ma nonostante la felicità del regno e la soddisfazione che Gildorn provava per le proprie

http://www.oldgamesitalia.net/

gesta, questi iniziava a provare un profondo senso di nostalgia per il proprio popolo. Questa nostalgia crebbe nel cuore dell'eroe per diverso tempo quando, improvvisamente e quasi come se fosse stata mandata in risposta alle sue preghiere, il re incontrò una giovane donna elfa nel cuore di una foresta nelle vicinanze del castello. La bellezza di questa creatura era superiore a qualsiasi cosa Gildorn avesse mai avuto modo di assistere. Purtroppo, la giovane donna non ricordava altro del suo passato che il suo nome, Berengaria. Il re non riusciva a capacitarsi della fortuna che su di lui si era abbattuta. L'elfa aveva tutte le qualità che era possibile sperare in una donna, e non disdegnava la compagnia di Gildorn seppure lui l'avesse messa al corrente delle sue gesta e del bando dai boschi che il consiglio degli anziani gli aveva inflitto. Non passò molto tempo che i due convolarono a nozze. A questo punto il quadro della felicità sembrava completo, e la nascita di un erede, amatissimo dai genitori, sembrava proprio il coronamento dell'opera. Ma tutto ciò era troppo bello perché potesse durare: le condizioni di estrema felicità e di estremo disagio sono troppo instabili perché nulla ne turbi l'equilibrio.
Al momento del parto, Berengaria si recò nei boschi secondo i costumi elfici per dare alla luce il proprio piccolo. Passarono diversi giorni e Gildorn, preoccupato dal ritardo della propria moglie, si diresse nelle foreste per cercare la regina. La ricerca durò molto più del previsto, con una forte ansietà che continuava a crescere nel re con il passare del tempo. Infine, in una piccola radura, scorse una figura fare capolino tra le foglie. Avvicinandosi con cautela, ma studiando ogni singolo movimento della foresta intorno a sé, Gildorn trovò disteso nell'erba il proprio figlio: ma dove era finita Berengaria?
Le ricerche continuarono per giorni e giorni, e dopo i giorni di ricerca seguirono i mesi e gli anni, ma Berengaria non venne più trovata. La disperazione per la perdita dell'amata avrebbe distrutto chiunque altro, ma il re elfo cercò di andare avanti a regnare con giustizia contemplando il frutto del proprio amore che cresceva rigoglioso, seppure senza una madre. Il problema della solitudine, però, continuava a crescere e il re iniziò a sprofondare nella depressione, passando tutto il tempo a sua disposizione cercando l'amata, scrutando nelle profondità della propria sfera magica. Fu proprio in questo momento che gli orchi tornarono alla carica. Dalle lontane montagne a est del villaggio che lustri prima aveva assistito al ritorno dell'eroe vittorioso, si riversarono nel regno orde e orde di orchi assassini e draghi sputafuoco. Nessuno troppo pericoloso se preso singolarmente, ma devastanti nella loro carica numerosa. Il principe Ebryn cercò di fare tutto il possibile per arginare l'avanzata degli orchi, ma senza l'esperienza del padre, relativamente scarsi furono i risultati. La gente continuava a fuggire dal villaggio e dal regno, e quelli che non cercavano la fuga, sistematicamente si trasformavano in ladri, tagliagole e in ogni sorta di malignità che l'uomo fosse capace di concepire. Come una malattia, un manto di malvagità si stese su tutto il regno e si sentirono echeggiare nuovamente i canti di battaglia degli orchi ai piedi delle montagne e delle strane voci cominciarono a circolare a proposito di una macchina, creata dalle demoniache creature, capace di scavare dei tunnel nelle profondità della terra. E un'altra voce, quasi un sussurro per il timore che incuteva a chi ne faceva parola, parlava di qualcosa di mostruoso e segretissimo nascosto nelle zone più remote delle grotte sotto le montagne.
Sebbene ancora sprofondato nella disperazione, Gildorn trovò la forza di reagire, anche se in ritardo, allo stato delle cose che si andava creando. Convocato il suo diletto figliolo alla sua presenza, gli affidò il grave compito di cercare una cura alla malattia del proprio regno. Gildorn sapeva benissimo che era un'impresa per nulla semplice da assolvere, ma sapeva anche troppo bene che il suo fisico era ormai pesantemente minato dalla disperazione e che un suo intervento diretto, in queste condizioni, avrebbe solo peggiorato le cose. Riferite queste cose al figlio, si indirizzò verso la sala del trono, dove la Drangon's Bane riposava dal giorno dell'assunzione a re, e prese nuovamente in mano la spada. Subito la porse al figlio, insieme a un cristallo magico che gli avrebbe consentito di seguirne le avventure per il regno e di aiutarlo per cinque volte, tanto gli permetteva il logorato fisico.
Ebryn prese la spada, intascò la gemma e salutò il padre in un lungo abbraccio, prima di partire per la propria avventura.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



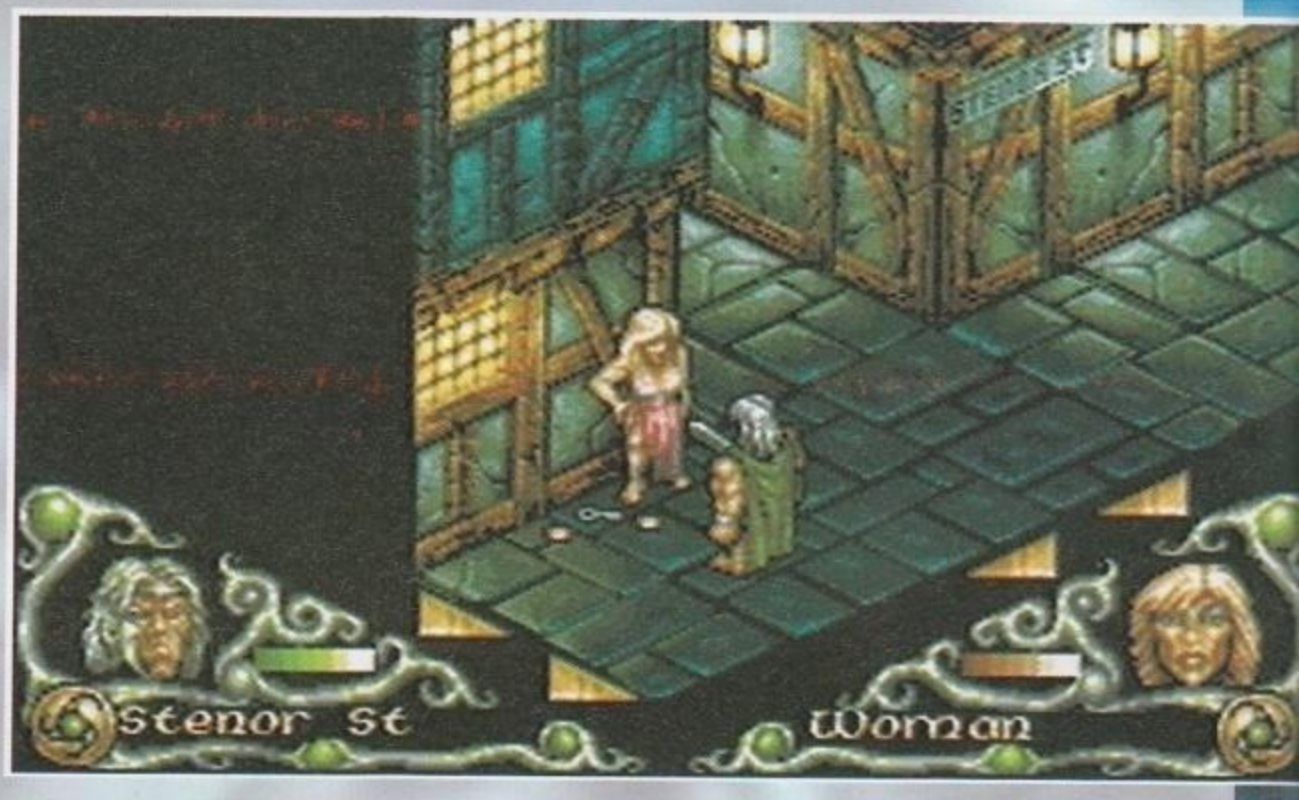
E qui comincia il gioco. Dopo un'introduzione di una certa durata e dall'atmosfera piuttosto intensa, una videata rappresentante il villaggio, in tutta la sua tetraggine, dà il tocco finale prima di riscoprirvi al controllo del principe Ebryn. Il vento ulula per le strade e ad ogni angolo si incontrano donne di mondo, mendicanti e orchi. Il gioco è una avventura in stile Ultimate: chi di voi ricorda cosa vuol dire? Per i meno informati, o per i più distratti, vi dico che la Ultimate era una casa di software in voga diverso tempo fa (quando imperavano Commodore 64 e Spectrum, per l'esattezza. NdMax), che si era specializzata in avventure grafiche in isometria. Questo significa che vi muoverete in un mondo visto da una tre/quarti dall'alto alla ricerca di una serie di compiti da portare a termine. L'interfaccia utente del gioco è realizzata molto bene. Schiacciando per due volte di seguito il pulsante del Joy, infatti, avrete accesso a una serie di menu che vi permetteranno di interagire (sul serio) con il mondo circostante. Il sistema di menu è diviso in tre sezioni principali, accessibili tramite il primo menu che appare. Queste tre sezioni trattano, rispettivamente, dei dialoghi che è possibile instaurare con gli altri personaggi del gioco, della gestione degli oggetti che vi state portando dietro e della gestione degli oggetti che compongono l'ambientazione.

In caso vengano a mancare alcune voci dai menu, non preoccupatevi, questo indica solo il fatto che nella locazione corrente non è possibile attivare quella determinata opzione. Praticamente è possibile usare molti degli oggetti che si trovano in giro e le persone con cui parlare abbondano. Non sottovalutate l'aspetto conversativo dell'avventura, perché parlare è l'unico modo che avete di procurarvi informazioni veramente utili al fine della risoluzione dell'avventura. I personaggi che incontrerete sono tutti ottimamente definiti e traspare un'evidente mole di lavoro da ogni incontro e ogni volta che vi verrà proposto un nuovo compito. Gli enigmi non si rivelano mai troppo difficili e, sebbene i percorsi da compiere siano sempre un po' tortuosi, non è facile annoiarsi. La varietà di locazioni, inoltre, garantisce la longevità di un prodotto ottimo sotto molti aspetti. Non rimarranno delusi neanche i cultori della violenza assoluta. Sebbene sia un gioco d'avventura, la gestione del sistema di combattimento è molto accurato. Purtroppo lo si potrà apprezzare pienamente solo dal secondo livello in poi, ma voi non avete fretta, vero?

Giancarlo "JH" Calzetta

MISCELLANEA ON THE GAME

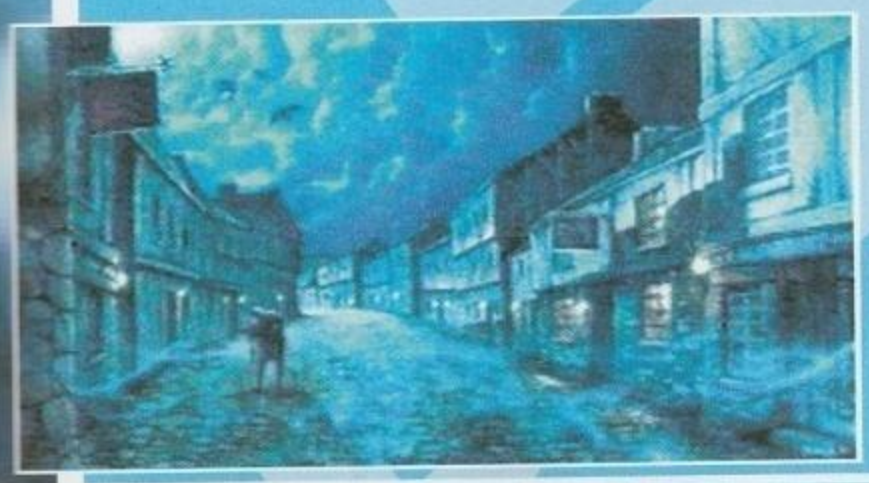
I consigli generici su come comportarsi nello svolgimento delle avventure sono sempre i benvenuti. In particolar modo quando si tratta di evidenziazioni di clausolette del manuale. Per esempio, non ci metterete troppo a notare che il livello di vitalità del vostro personaggio sale quando spappolate un orco o un drago, all'inizio dell'avventura. In compenso, se cominciate a menare qualche personaggio "buono", la vostra energia e soprattutto il potere magico della spada, ne risentiranno in senso negativo.
Altro particolare degno di nota è come devono essere utilizzate le pozioni dell'inversione del tempo. Queste pozioni tornano molto utili al nostro elfo, in quanto, in caso di morte, questi viene riportato al momento in cui ha ingurgitato l'ultima pozione. Il problema di base è che quando si manda giù una di queste pozioni, il vostro livello di vitalità subirà un certo calo, e se lo fate mentre siete già feriti...
Vorrei proporvi di tenere bene in mente il fatto che non tutto quello che si muove o che sembra ostile, in realtà lo è. Genericamente i personaggi rivelano la propria personalità come positiva o negativa in maniera immediata, ma ci sono un paio di soggetti che vi riserveranno non poche sorprese.
Per ultimo, vi consiglio di tenere una mappa di tutti i livelli che incontrerete. Sono intricati e i personaggi fanno diversi riferimenti a locazioni che è pressoché impossibile tenere a mente.



http://www.oldgamesitalia.net/

SCUSI, PER ANDARE DOVE DEVO ANDARE, PER DOVE DEVO ANDARE?

Nel caso non abbiate abbastanza pazienza da leggervi la recensione per scoprire dove il gioco vi porterà, tra un enigma e l'altro, abbiamo pensato di ricordarvi quanto lungo si presenterà il vostro viaggio.
Tutto inizia davanti alle porte del villaggio, dove un nano ostinato si rifiuta categoricamente di lasciarvi uscire. Il primo indizio utile su come avanzare nella vostra avventura vi verrà rivelato dal fabbro situato in West Road. Questo vi porterà ad attraversare le strade ventose della città alla ricerca dell'alchimista di Kelorn Street; dell'armigiere di South Wall Street, della taverna di Tolk in East Road, del druido nel tempio di Algan Street e della vecchia Granny in Holand Street.
Una volta fornita la sofferta password al dannato nano, potrete continuare l'avventura nella foresta oscura, quella in cui è sparita Berengaria, agitandovi tra ragni giganti, ragni ENORMI (a dir la verità è uno, ma molto grosso), scheletri "lancia palle di fuoco", troll alterati, unicorni tranquilli, draghi in decomposizione e sorelle "fungheggianti", il tutto con le bucoliche scenografie offerte da alberi più o meno sani e ossa generiche molto meno intatte.
Se riuscite a risolvere anche il secondo livello, oltre ai complimenti della casa, vi meritate di scendere nelle caverne che si estendono sotto le montagne oscure. Ad attendervi troverete orde e orde di orchi, che proliferano anche negli altri livelli ma qui si scatenano. Gli enigmi cominciano a risultare piuttosto ostici da affrontare, le locazioni in cui aggirarsi vi insidieranno con trappole più o meno nascoste e, in fondo al gioco, nei presi del tempio, scoprirete quale tremendo segreto nascondono gli orchi.



AMIGA

Incredibile. Devo ammettere che non mi aspettavo tutta questa mole di lavoro da Darkmere. La storia che si cela dietro al gioco è veramente coinvolgente e la realizzazione tecnica è davvero grande. Le parti di testo sono abbondanti e molto ben strutturate e contribuiscono a dare a ciascun personaggio una caratterizzazione veramente impeccabile. E' finita l'era dei giochi in cui i personaggi ti dicono di fare questo e quell'altro solo per perché loro vogliono così; in Darkmere ognuno ha in mente un piano ben preciso mentre vi chiede qualcosa. E che dire della realizzazione tecnica? La grafica è eccellente. I colori su schermo sono davvero tanti e le varie locazioni (ovviamente, in particolar modo gli interni) sono veramente dettagliatissimi. Inoltre le animazioni sono tutte ben fatte e le si trova un po' dappertutto. Le fiamme delle lampade a olio delle strade, sfarfallano e si agitano, i focolari delle case sono accesi, le chiavi che rimangono incastrate nelle serrature le potete vedere saldamente fissate alla toppa e così via.
La stessa cura nei particolari è presente nella gestione del sonoro. Il vento ulula nelle strade, echeggia nelle stanze più esterne della case e si attutisce fino a sparire nelle zone più riparate. Insomma, è sempre uno sfoggio di abilità programmatoria notevole. Abbiamo aspettato oltre un anno e mezzo (il gioco avrebbe dovuto uscire a Ottobre del '92) per questo gioco, ma ne è valsa davvero la pena.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
92
GLOBALE

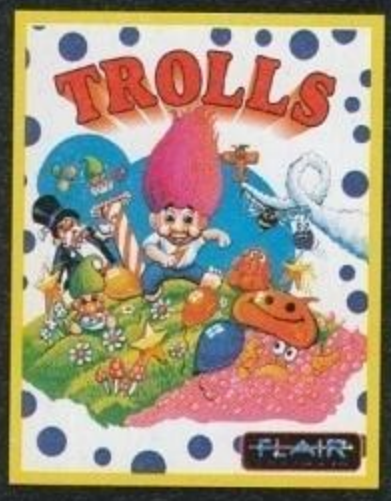
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

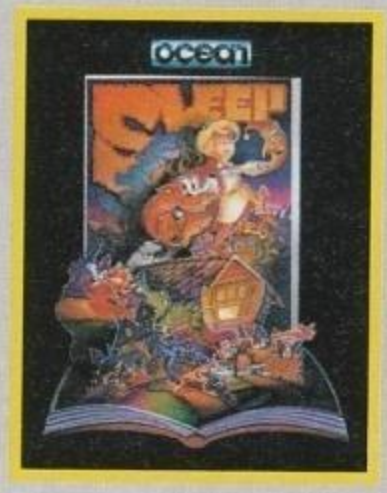
http://www.oldgamesitalia.net/

ACCENDI IL TUO AMIGA CD32

Commodore

ISPIRATO ALLA POPOLARISSIMA SERIE DI CARTONI ANIMATI: PROTAGONISTA UNA COMUNITA' DI BIZZARRI E STRAVAGANTI GNOMI.

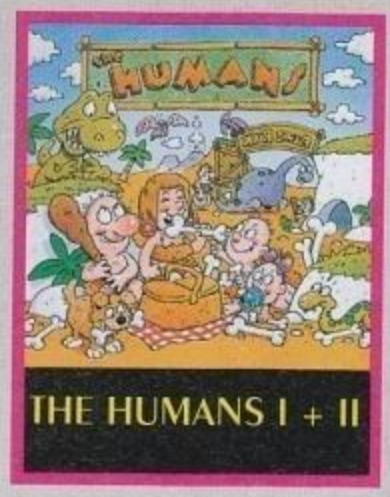




LE STRAORDINARIE PERIPEZIE DI UN RAGAZZINO SONNAMBULO, AL QUALE UN FEDELISSIMO CAGNOLINO E' IMPEGNATO A RISPARMIARE UN'INTERMINABILE SERIE DI GUAI.

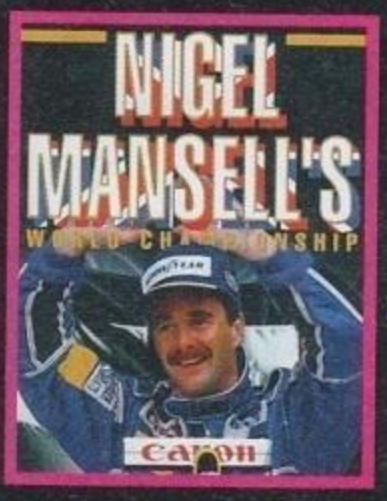
DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

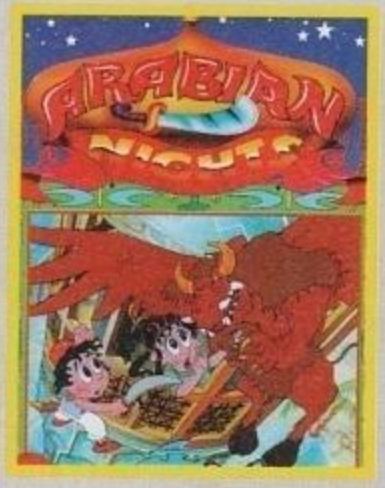
IN ITALIANO!



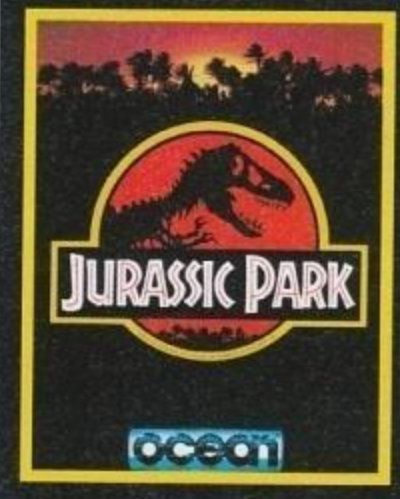
linea CD leader

TUTTO IL BRIVIDO DELLA FORMULA 1 SIGLATA DAL GRANDE PILOTA INGLESE, VINCITORE DELLA PASSATA EDIZIONE DEL CAMPIONATO DEL MONDO.



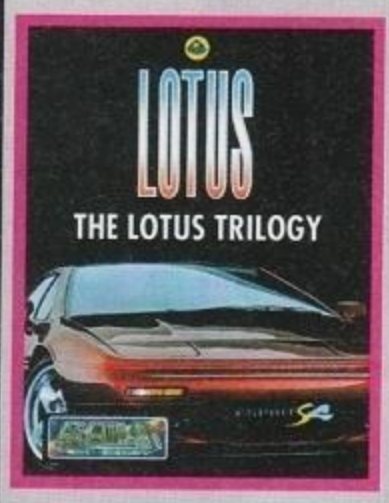


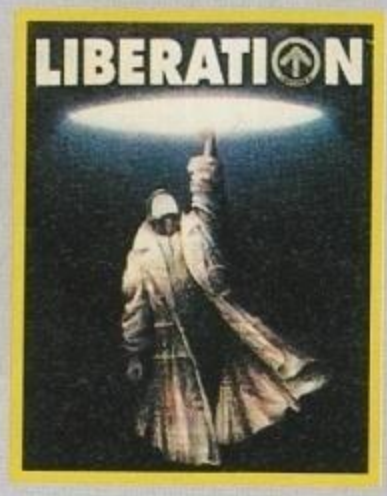
COMPITO DEL GIOCATORE: RITROVARE LA FIGLIA DI UN SULTANO IMPRIGIONATA DA UN MALVAGIO VISIR E TENTARE UN'EROICA FUGA DALLE SEGRETE DI UN CASTELLO.



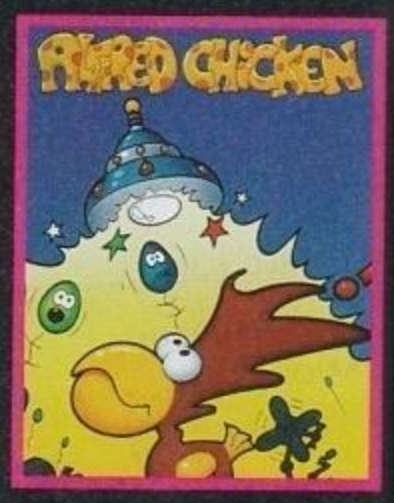
ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.

SIMULAZIONE DI GUIDA. A DISPOSIZIONE L'INTERA RACCOLTA DEI GIOCHI LEGATI ALLA LOTUS, UNA FRA LE PIU' VELOCI E FIAMMANTI AUTOMOBILI DA COMPETIZIONE!



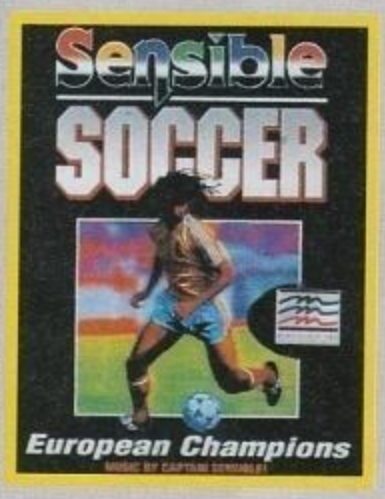


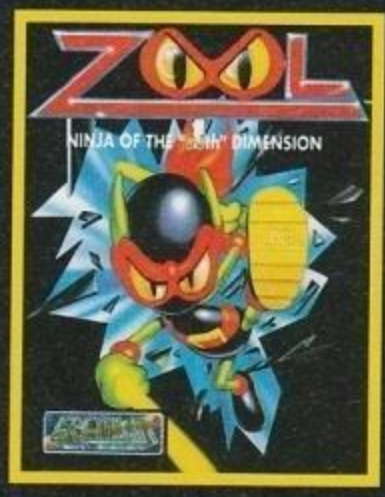
IN UNA STERMINATA CITTA' DEL FUTURO IL GIOCATORE SI MISURA CON UNA SERIE DI SPARATORIE FRENETICHE, INDAGINI E MISSIONI ESPLORATIVE.



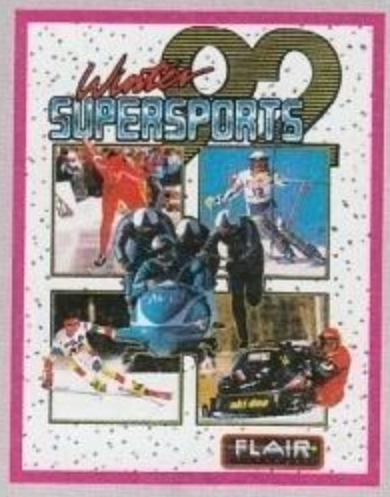
UN DIVERTENTE GIOCO A PIATTAFORME. PROTAGONISTA UN POLLO, ALFRED, IMPEGNATO A FRONTEGGIARE UN GRAN NUMERO DI MINACCIOSI NEMICI.

SEMPLICEMENTE UNO DEI PIU' ACCLAMATI GIOCHI DI CALCIO DI TUTTI I TEMPI!





NEI PANNI DI ZOOL, LA PIU' IMPAVIDA DELLE FORMICHE NINJA, DEVI ESPLORARE UNA SERIE DI MONDI, SBARAZZANDOTI DI UN NUMERO INIMMAGINABILE DI OSTACOLI.



ISPIRATO AD UNO DEI FILM PIU' ATTESI DELLA STAGIONE CINEMATOGRAFICA, PROPONE LE AVVENTURE DI UN GRUPPO DI RAGAZZI, VERI E PROPRI MAESTRI NINJA.

INSIEME OTTO DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

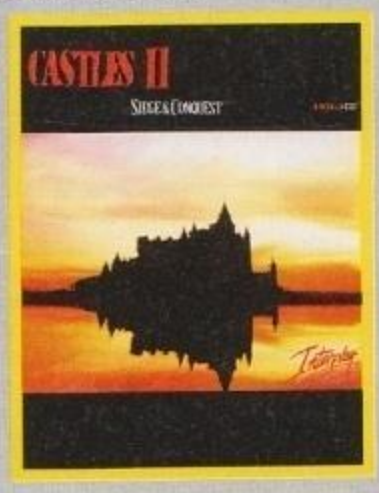
http://www.oldgamesitalia.net/

E FAI 'SCOPPIARE' IL DIVERTIMENTO!

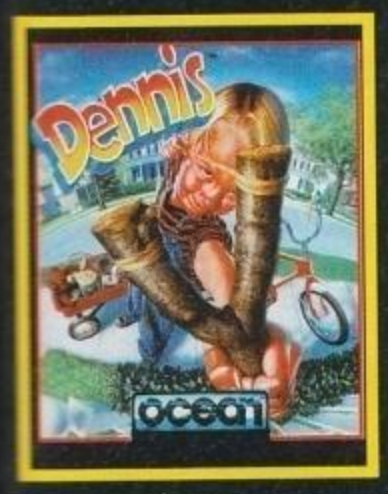
NEI PANNI DI UN PILOTA DI CACCIA IL GIOCATORE DEVE PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI MISSIONI, COMMERCIARE E ... GUARDARSI DAI PIRATI SPAZIALI!

UNA SFIDA SENZA ESCLUSIONI DI COLPI, UN AVVINCENTE 'PICCHIADURO' SULLA FALSA RIGA DI "STREET FIGHTER".

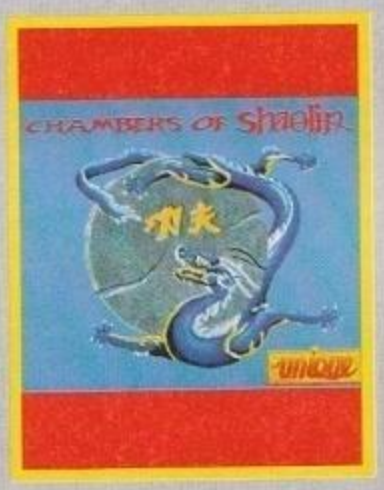
RICORRENDO ALLA DIPLOMAZIA, ALLA FORZA E PERFINO ALL'INGANNO IL GIOCATORE PUO' EDIFICARE, STRINGERE D'ASSEDIO O CONQUISTARE DEI CASTELLI NELL'INGHILTERRA DEL MEDIOEVO.



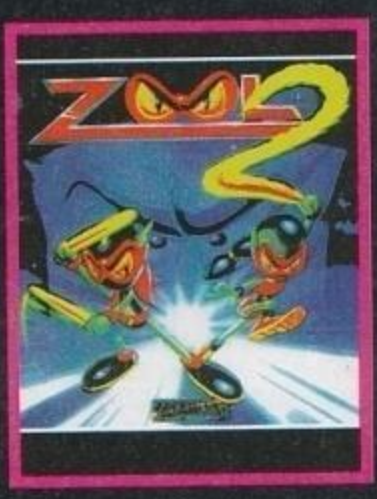
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PRPPRIETARI. CADARIO



GIOCO A PIATTAFORME ISPIRATO AL DIVERTENTE FILM "DENNIS - LA MINACCIA ". PROTAGONISTA UNO SCATENATISSIMO RAGAZZINO COMBINAGUAI.

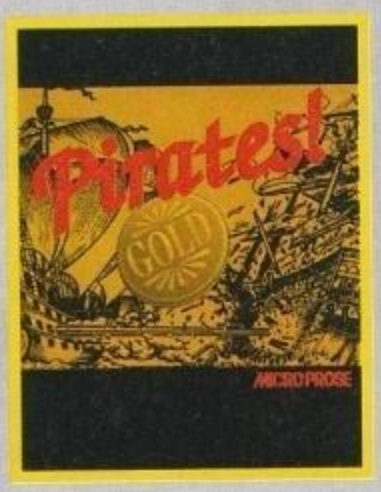


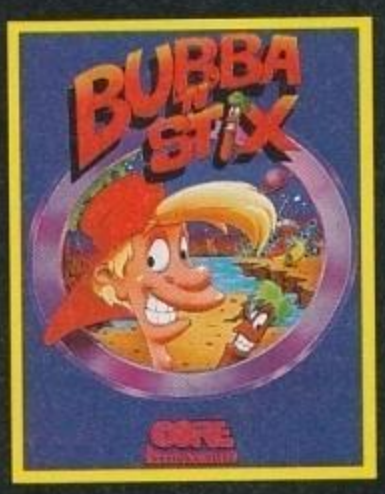
NELLA MIGLIORE TRADIZIONE ORIENTALE IL GIOCATORE SI MISURA CON UNA SERIE DI COMBATTIMENTI CORPO A CORPO.



ANCORA UNA VOLTA LA BATTAGLIERA ZOOL E' IMPEGNATA A DIFENDERE L'ENNESIMA DIMENSIONE DALL'ATTACCO DI UN MINACCIOSO ESERCITO.

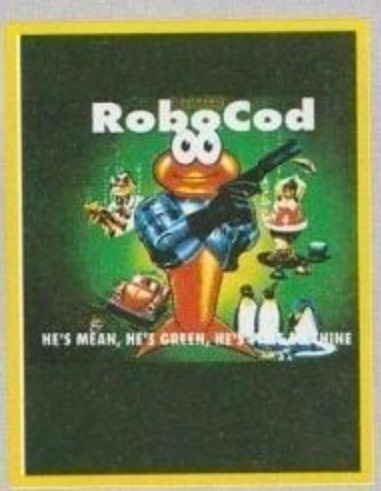
DAL CLASSICO DI SID MEIER UN'APPASSIONANTE AVVENTURA NEL MAR DEI CARAIBI, NIENTEMENO CHE AL COMANDO DI UNA NAVE DI PIRATI!





PROTAGONISTI DI MILLE PERIPEZIE UNO SCOMBINATO EROE IN STILE CARTONE ANIMATO, BUBBA APPUNTO, E IL SUO INTELLIGENTE BASTONE EXTRATERRESTRE, STIX.

IL GIOCATORE VESTE I PANNI DI JAMES POND, L'AGENTE SUBACQUEO PIU' FAMOSO DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!



UN VELOCISSIMO GIOCO DI CORSE CHE PERMETTE DI DISPUTARE UN INTERO GRAN PREMIO!

AL CENTRO DELLA STORIA UN SIMPATICO CAVERNICOLO, OCCUPATO A FRONTEGGIARE TUTTI I GUAI POSSIBILI E IMMAGINABILI DELL'ERA PREISTORICA.

IL GIOCATORE, AI COMANDI DI UN ELICOTTERO APACHE, DEVE PORTARE A TERMINE UN CERTO NUMERO DI INCURSIONI IN TERRITORIO NEMICO.

NELLA CONFEZIONE "PROJECT - X"!

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENESIA

Avete per caso intenzione di presentarvi alle prossime elezioni? Non importa per quale partito vogliate scendere in campo, se non sono le tangenti a interessarvi, con questo piccolo capolavoro targato Microids potete sperimentare subito la vostra capacità di governare.

Game Machine STAR PLAYER 90-94

Ricordate Populous e il suo seguito? Ritengo sia del tutto impossibile dimenticare questi due giochi, proprio perché permettevano al giocatore di assurgere al massimo desiderio umanamente concepibile: avere un harem composto da Claudia Schiffer, Cindy Crawforth, Naomi Campbell ed Eva Herzigova (alt! Dopo aver letto SETTE di questa settimana c'è una new-entry direttamente al primo posto: Nadja Auermann. NdMax), andare in giro con una Ferrari F40 e in ufficio con la Lamborghini Diablo, abitare in un vero paradiso (nel senso letterale del termine) e comandare a bacchetta intere generazioni di uomini. In parole povere, essere un dio.

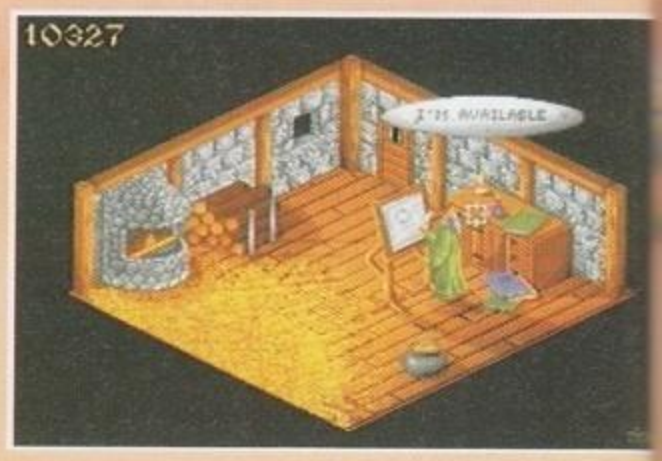
A questo punto i meno perspicaci di voi, si saranno certamente chiesti cosa diavolo c'entri Populous con Genesia, visto che è proprio quest'ultimo che devo recensire. "Come al solito -diranno- questo qua divaga in giri di parole inutili, senza mai arrivare al dunque. E' proprio un incompetente. Dai, Paolone, vieni al sodo...", mentre invece quelli cerebralmente più dotati avranno facilmente intuito che, a distanza di - se non erro - quasi tre anni dal secondo Populous, ci troviamo di fronte a un clone del succitato, che benché non vi metta nei panni di una divinità, vi cala nelle braghe (più o meno tascute) di un aitante signorotto locale, col suo bravo pezzettino di terra da amministrare, e la relativa gente da comandare al meglio. Chiaramente, lo scopo del gioco non si limita a questo, visto che per far concludere un bilancio in attivo basta un manager; e il divertimento dove sarebbe?

No, lo scopo del gioco è molto più complesso. Infatti, dietro a Genesia c'è un antefatto che complica parecchio le cose, e per dovere di cronaca ve lo racconto. Tanto, tantissimo tempo fa, il principe della Terra di Genesia, si innamorò perdutamente di una splendida ragazza, e per farle un regalo di San Valentino degno di un principe, non trovò di meglio da fare che profanare il tempio ove riposava il dio Neorte, imboscarsi i 7 diamanti sacri di proprietà della deità medesima, e confezionare poi un bel girocollo per la sua amata. Fin qui nulla di male, se non che l'impavido ma sprovveduto principello si tirò dietro l'ira degli dei, e fu costretto a fuggire per sempre dalla sua terra. I diamanti andarono nuovamente perduti, e ora tocca ai suoi discendenti ritrovarli e restituirli al legittimo proprietario, per placarne così l'ira.

A questo punto sorge spontanea la domanda: "Sì, vabbè, allora non è sufficiente che tali discendenti si mettano di buzzo buono, cerchino `sti benedetti gioielli, e una volta trovati, pace fatta e buonanotte?" No, cari miei, perché se è vero che i "pronipoti" del principe sono tre fratelli, è anche vero che i gioielli consacrati non si trovano scavando nel terreno o sondando il letto di un fiume, ma si possono ottenere solamente dimostrando un'incredibile capacità nel governare, nell'incrementare la propria economia, nel migliorare la vita dei propri villici e via dicendo. E come se non bastasse, solo uno dei tre fratelli potrà restituire in toto il dovuto agli dei, e questo vorrà dire che se non sarete voi a conquistare, che so, il terzo diamante, dovrete giocoforza combattere con chi l'avrà fatto, ed entrarne a vostra volta in possesso. In parole povere, lo scopo del gioco è conquistare tutta la terra di Genesia, grazie a una raffinata politica di sviluppo economico e bellico, tenendo ben presenti tutte le difficoltà che la vostra gente può incontrare lungo la sudditanza.

All'inizio, partite con davvero poca roba: un budget iniziale di 15.000 denari da gestire al meglio, e quattro soli abitanti a cui assegnare i mestieri più disparati. La prima cosa che dovete fare, quindi, è assegnare a ciascun abitante un compito ben preciso: agricoltore, boscaiolo, carpentiere, architetto, inventore, fabbricante e specialista. L'importanza degli agricoltori è fondamentale, visto che spetta loro foraggiare la comunità di cibo e, in secondo luogo, dare adito ai primi commerci. Tanto più che partite in una zona geograficamente poco felice, e quindi dovete fare molta attenzione a come gestite le vostre risorse interne. Il boscaiolo è un altro elemento da tenere in alta considerazione: se non ci fosse lui, mancherebbe anche la legna con cui scaldarsi d'inverno e costruire le abitazioni (queste ultime, come ogni elemento architettonico del gioco, sono composte da determinate quantità di ferro, pietra e legno), e tale attività sarebbe fine a se stessa se non fosse completata dal lavoro del carpentiere. L'architetto serve invece a costruire abitazioni, fabbriche, castelli e via dicendo, ma la sua opera non può procedere se mancano i materiali. L'inventore può invece essere utile per lo sviluppo tecnologico della vostra comunità, ed è aiutato nel suo lavoro dall'opera dei fabbricanti. Ci si trova di fronte, quindi, ad un intricatissimo ecosistema umano, complicato ulteriormente dall'esiguità stessa del numero iniziale di abitanti: sarà infatti necessario far cambiare loro attività a seconda della stagione. Tanto per capirci, d'inverno un contadino rimane inattivo: bene, potete trasformarlo in inventore o in specialista, per poi restituirgli la sua precedente occupazione in una stagione più favorevole.

Il ciclo delle stagioni gioca un ruolo fondamentale nella gestione del gioco, proprio perché ognuno dei tre giocatori può eseguire tutte le mosse che vuole nell'arco di una di esse, per poi lasciare il

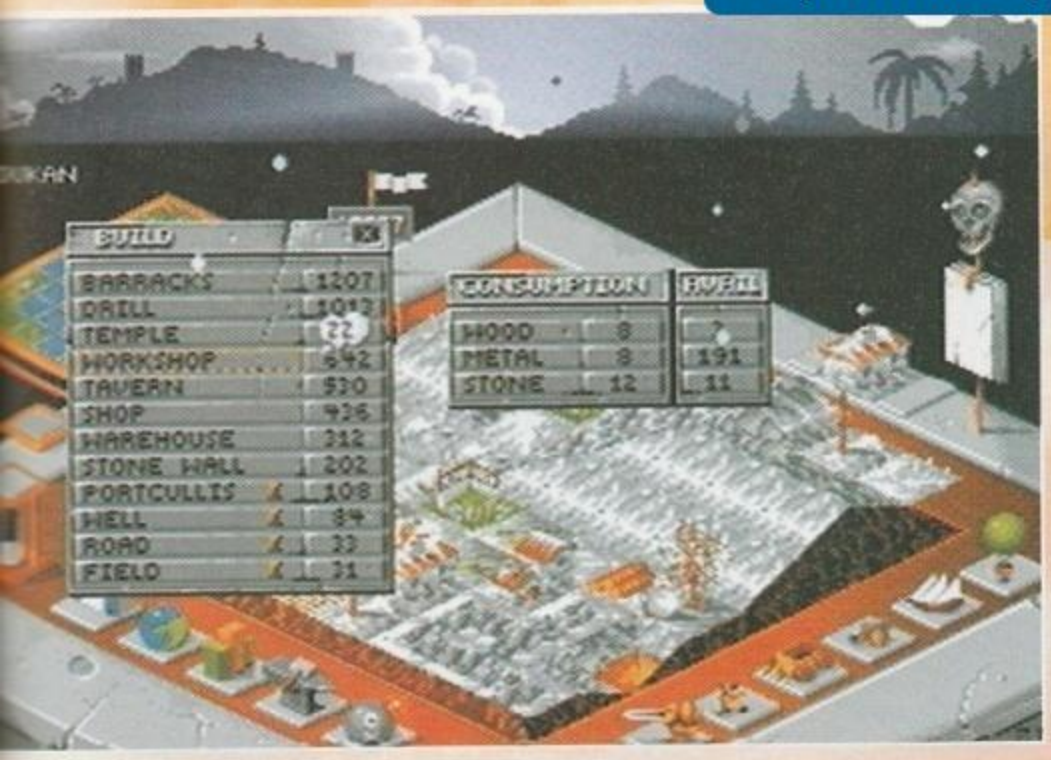


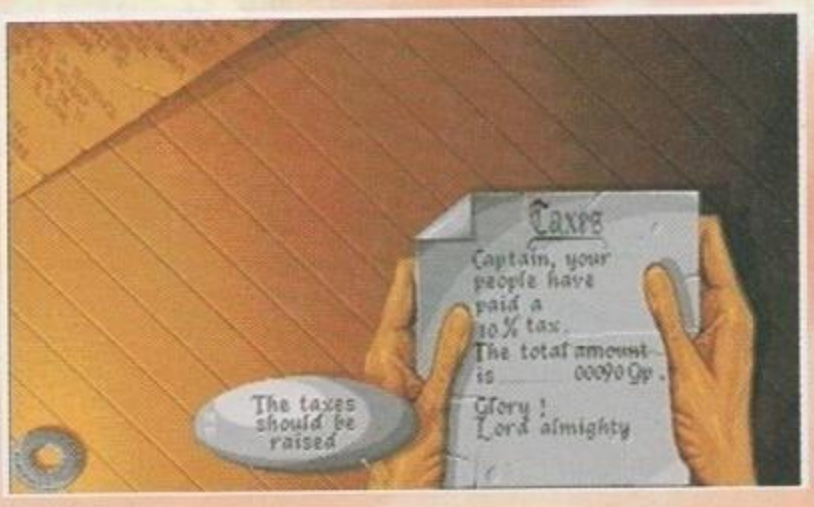
turno ai concorrenti fino alla stagione successiva. E ogni stagione ha i suoi pregi e i suoi difetti, i suoi lavori propizi e le sue malattie: capita infatti che d'inverno molti dei vostri uomini siano influenzati, e per tanto che non possano lavorare, così come capita anche che ci sia un'epidemia che li renda invalidi per un po' di tempo se non che li uccida addirittura. La vostra abilità di politico, poi, si riflette nel morale della popolazione: quando un singolo abitante è contento della vostra gestione, lavora molto meglio (= è molto più produttivo) di uno che invece vi impiccherebbe all'istante. Anche le epidemie possono provocare un momentaneo abbassamento del morale, quindi fate molta attenzione a non esacerbare gli animi più del necessario.

Alla fine di ogni inverno, riceverete i proventi delle tasse, con tanto di suggerimenti da parte del popolo: se questo ritiene che i soldi siano stati spesi bene, è anche disposto a pagare più tasse, se invece vi siete comportati come i nostri politici in quarant'anni, aspettatevi anche delle feroci critiche. Non sottovalutate nessuno di questi aspetti, perché i sacri gioielli si giocano anche su questi (troppe critiche = morale troppo basso = esercito meno efficiente = col cavolo che riuscite a conquistare il gioiello...).

Riuscire a compiere passi significativi è abbastanza difficile, anzi, sugli inizi è davvero proibitivo. E per molto tempo dall'inizio della partita, sarete costretti a fare i salti mortali per gestire la sola economia

http://www.oldgamesitalia.net/



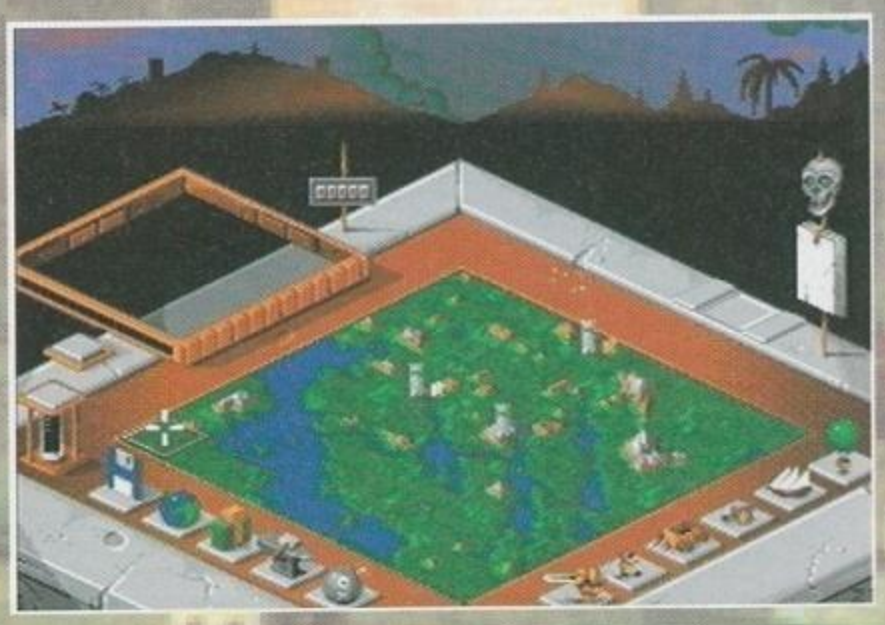


interna, mentre vedrete le terre dei vostri avversari espandersi pericolosamente. Solo se sarete in grado di costruirvi anche un apparato militare degno di questo nome, potrete pensare di attaccare un avversario. Battendolo diventerete automaticamente possessore di tutte le sue risorse, e naturalmente erediterete anche tutti i suoi problemi. In ogni caso, prima di arrivare a uno scontro, dovrete avere saldamente in mano una regione capillarmente organizzata, con strade, case, negozi, impianti per l'estrazione di metallo e di minerali, pozzi per l'estrazione dell'acqua, e via dicendo. Facciamo un esempio: se solo vorrete cambiare le tasse, dovrete per forza di cose costruirvi una torre municipale (burocrazia docet). Chiaro che dovrete anche porre l'occhio sulle risorse naturali (troppi pozzi possono inaridire il terreno, troppi boscaioli possono deforestarlo, e via dicendo...), e anche su quelli che sono gli umori della massa. Può infatti capitare che qualcuno fomenti una rivolta se non una vera e propria rivoluzione.

Giocando a Genesia scoprirete che fare l'amministratore non è affatto semplice: qualsiasi cosa facciate, qualcuno troverà sempre un motivo per lamentarsi. Fortunatamente l'interfaccia utente è abbastanza comprensibile: vi mette a disposizione quattro aree principali. La prima, quella al centro dello schermo, mostra nel dettaglio l'area geografica sulla quale state lavorando, mentre la seconda, spostata nelle immediate vicinanze della prima (in alto a sinistra), rappresenta la mappa dell'intera regione di Genesia, ed è molto utile per tenere sottocchio i poderi del nemico e i suoi spostamenti. In basso a sinistra vi sono invece le icone per così dire "gestionali", ovvero quelle che vi permettono il controllo economico del territorio e dei relativi abitanti. Tra queste meritano una menzione particolare le ultime tre: gli istogrammi a barre verticali indicano le percentuali statistiche del territorio, ovvero il morale e la salute dei cittadini, la riserva di cibo, le materie prime incamerate, e via dicendo. L'incudine e il martello permettono invece di costruire, mentre la bomba di distruggere quanto era già stato costruito. La quarta e ultima area, infine, mostra le icone militari, con le quali avrete modo di familiarizzare non appena andrete in guerra contro qualcuno.

L'unica pecca che a questo punto mi sembra il caso di evidenziare, è l'assoluta dipendenza di questo gioco dal suo manuale. Senza di esso è praticamente impossibile fare passi avanti. Questo da una parte è un bene, perché la sfida è molto più stimolante grazie alle continue difficoltà che il gioco vi propone, ma non essendo stato tradotto in Italiano, può risultare di difficile comprensione a chi non conosce assolutamente nulla della lingua anglosassone. In ogni caso, buon divertimento, preferisco infatti lasciare a voi il gusto di apprezzare questo sconfinatissimo gioco, rimandando le ulteriori informazioni ai box e ai commenti.

Paolo Besser



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENESIA

UN MONDO IN COSTANTE EVOLUZIONE

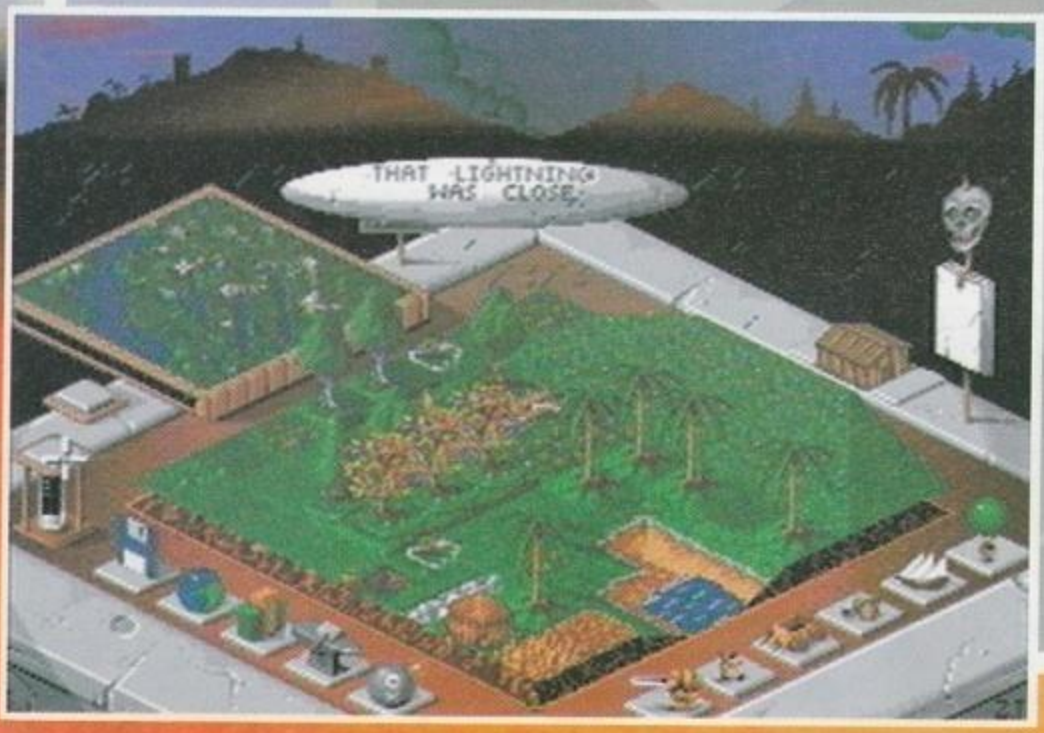
Genesia ricrea per voi un ecosistema vegetale abbastanza accurato: l'unico elemento animale presente è infatti l'uomo. Quest'ultimo può influire notevolmente sulla natura del territorio. Quindi fate molta attenzione a come vi comportate. Tenete presenti le seguenti regole:

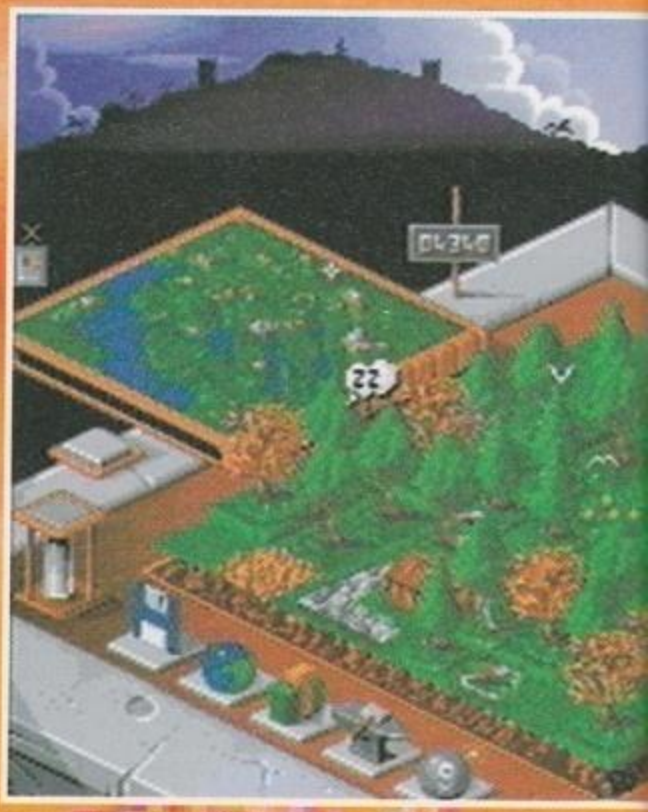
1) le risorse idriche si basano sulle piogge, non esauritele piazzando troppi pozzi.

2) la presenza di alberi dipende dalla fertilità del terreno. Quindi, se per disgrazia doveste prendere il controllo dei boscaioli, non disperate: se il terreno è abbastanza fertile, nel giro di qualche anno gli alberi ricrescono.

3) la quantità di materie prime (pietra e metallo), analogamente a quanto avviene per il legno, non è inesauribile. E qui non si tratta di aspettare qualche anno, ma ere geologiche. Quindi fate attenzione a non sprecare niente e a non esaurire le risorse del terreno e del sottosuolo.

4) i fulmini d'estate sono capaci di combinare dei gran casini, quindi state pronti ad ogni evenienza.





ADESSO VENGO LI' E TI BOMBARDO!!!

E per quanto riguarda la sezione bellica? Non preoccupatevi, non me ne sono dimenticato. Anzi, per farmi perdonare dedicherò ad essa un bel box. Così siete contenti.

Innanzitutto, sappiate che avrete a che fare con quattro tipi principali di soldati: quelli semplici, gli arceri, i cavalieri e i paladini. A dire il vero, gli ultimi due sono il risultato di una opportuna traduzione da parte mia dei termini "horseman" e "knight", entrambi traducibili in italiano con "cavaliere". Per comodità, ho tradotto il secondo con "paladino" (anche se forse è un termine un po' fuorviante). Questi tipi di soldato non sono tutti disponibili in partenza, in quanto dipendono dal livello tecnologico che avete raggiunto. Infatti, perché vi siano degli arceri, è necessario che i vostri inventori arrivino alla costruzione del proiettile, mentre per avere i cavalieri dovrete inventare la sella. Per non parlare poi dei paladini, che senza l'armatura non potrebbero proprio esistere... In ogni caso, dovrete organizzare il vostro esercito in truppe, e poi muoverle secondo la strategia che riterrete più opportuna. Potrete attaccare una landa così come colonizzarla, combattere testa a testa oppure a distanza (dipende dalle armi che avete a disposizione). E se poi le cose non vanno così bene, potrete sempre stipulare veri e propri patti d'alleanza con i vostri avversari. Ma parliamo un po' delle armi...

IL CANNONE

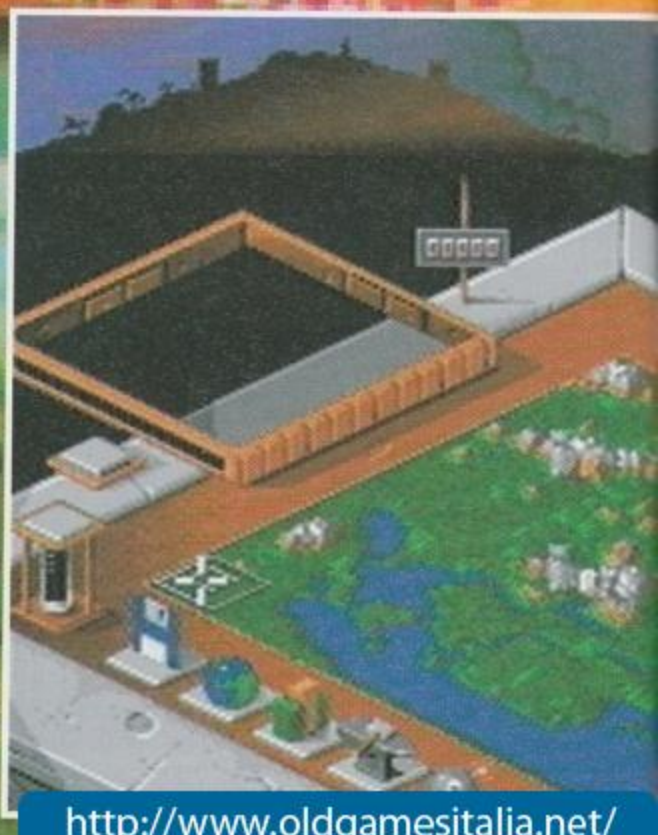
Un solo colpo e getterete lo scompiglio generale tra le truppe avversarie. Generalmente è sufficiente anche per distruggere un determinato obiettivo fino alle fondamenta.

LA NAVE

Vi permette di spostarvi più velocemente, di attaccare le coste dal mare, di bombardare il nemico con un cannone a bordo e di esplorare isole irraggiungibili a piedi.

IL PALLONE AEROSTATICO

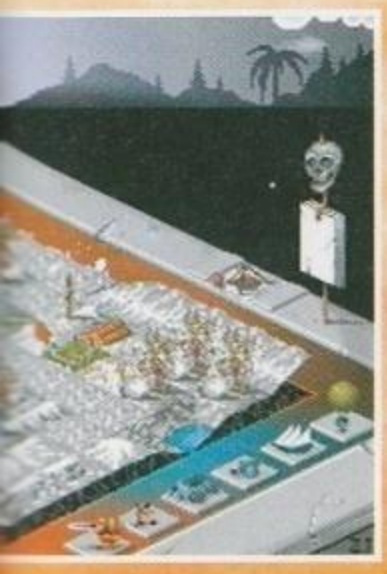
E' quello che si muove meglio, peccato però che non si possa caricare nulla a bordo. Tuttavia, se i vostri Archimede hanno già inventato la bomba, potete anche darvi ai bombardamenti...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SIAMO TUTTI COSTRUTTORI

Sono davvero tante le possibilità offerte da Genesia. Certo, non si tratta di Sim City (e non mi pare nemmeno che questo gioco voglia emulare il capolavoro firmato Maxis), ma tutti gli amanti della cazzuola avranno di che sbizzarrirsi. Occhio però a non esaurire tutte le materie prime a vostra disposizione. E soprattutto non cercate di costruire qualcosa se non avete degli architetti che sappiano farlo...

POZZI
Non necessitano di un architetto, possono essere costruiti da chiunque, e sono di vitale importanza per dissetare la gente e irrigare i campi. Attenti però a non piazzarne troppi, se non avete un fiume nelle immediate vicinanze, potreste esaurire le risorse idriche, e sarete costretti a patire la sete fino all'estate (che è la stagione delle piogge)

STRADE
Fatte di pietra, le strade servono a collegare fra loro le case dei "sudditi", e a facilitare il trasporto delle merci. Utilissime anche per raggiungere costruzioni più importanti. Non necessitano architetti per essere costruite.

CAMPI
Piazzatene parecchi soprattutto all'inizio, non necessitano di architetti ma esigono la presenza di un contadino (fenomenale, eh?). La loro produttività dipende anche dalla fertilità del terreno (un altro scoop eccezionale!).

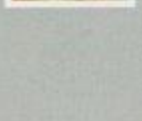
MURA IN PIETRA
Ultimo tipo di costruzione che non necessita la presenza di architetto, le mura servono a fronteggiare eventuali assalti, e diventano importanti solo procedendo nel gioco.

TORRI
Del tutto inutili all'inizio, queste costruzioni servono a cambiare le tasse (da un minimo di 0 ad un massimo di 20%) (permettetemi una piccola polemica: in Genesia se mettete le tasse al 20% il popolo si rivolta. Qui in Italia le tasse toccano l'invidiabile quota del 65% netto del reddito... NdP). Un'altra cosa che potrete fare qui dentro è arruolare uomini nell'esercito. Ma fate attenzione, perché non potete arruolare gente cagionevole di salute, o che lavora al di fuori delle mura. Necessitano di architetto e di molta pietra.

MAGAZZINI
Molto importanti per il progresso della vostra comunità, è strettamente necessario che ogni landa del vostro territorio ne possieda almeno uno, visto che servono a conservare cibi e materie prime per un massimo di 500 unità. Richiedono architetto e molto legno.

BOTTEGHE
A esclusivo appannaggio di fabbricanti e inventori, permettono ai medesimi di lavorare sui loro progetti.

TAVERNE
Non saranno proprio come le birrerie che vanno di moda in questi anni, ma sono un ottimo luogo di sosta per i forestieri, dai quali potrete anche avere informazioni sui gioielli che dovete "recuperare".



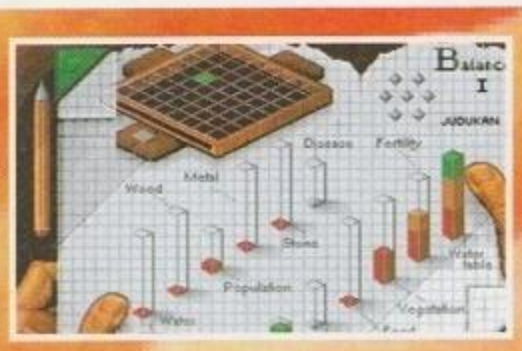
TEMPLI
All'interno di essi potrete fare offerte (utili per accattivarsi la simpatia del popolo) e depositare i gioielli. Attenzione quando optate per la seconda possibilità, perché se uno di essi viene distrutto, i gioielli immagazzinati possono ritrovarsi alla mercé di tutti. La presenza dei templi, inoltre, innalza il morale della popolazione.

NEGOZI
Vera e propria anima del commercio, vi offrono la possibilità di incrementare i vostri proventi (minimum tax docet), e di trasferire altrove le risorse in eccesso presenti nei magazzini. Se vorrete, potrete pure vendere materie prime ad altri giocatori.

FABBRICHE
Servono all'estrazione di materie prime, e sono tra le prime cose che vi conviene costruire: è inutile infatti sprecare pietra in strade, quando non potete neppure costruire le case per i villici. Piazzandone una in pianura, otterrete una maggiore estrazione di metallo, mentre se è la pietra che vi interessa, dovrete costruirne una in collina.

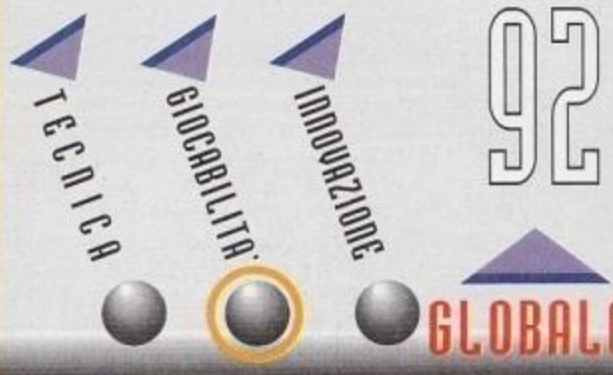
TECNICAMENTE

Genesia cambia sensibilmente a seconda del computer su cui lo giocate. Quanto a sistema operativo si accontenta anche dell'1.3, ma richiede un minimo di 1Mb di RAM per giocare SENZA SONORO. Per sentire anche quello, è necessaria una maggiore quantità di memoria. Altamente consigliato, infine, un hard-disk con almeno 3Mb a disposizione.



AMIGA

Genesia è uno di quei giochi "diversi", che possono non piacere a tutti, ma che riescono a fare impazzire chi ha più pazienza e più voglia di impegnare le meningi. Personalmente, devo ammettere di non essere un grande fan di questi giochi, ma Genesia mi è piaciuto un sacco.
Chissà, forse sarà per via del mio carattere egocentrico e dispotico (QUI COMANDO IO!), ma l'idea di far fare alla gente ciò che mi pare e piace, mi alletta non poco (e con un fare piacevolmente sadico. Sono pazzo, lo so)(Lo sappiamo tutti, purtroppo. NdMax).
Ciò che mi ha stupito, comunque, è la paurosa individualità di ciascuno dei vostri "uomini", anzi, uomini senza le virgolette: ognuno di loro ha una propria vita fatta di eventi, mestieri, stati d'animo. Si sposano, hanno dei figli... E seguire tutta la loro esistenza può essere affascinante. Il tutto, unito ad una corposa sezione manageriale in cui ogni minimo tassello si deve inserire al posto giusto, per far sì che la società possa svilupparsi nel corso degli anni, e diventare economicamente sempre più florida. Per non parlare poi dell'aspetto strategico: il gioco vi metterà di fronte anche a vere e proprie guerre, e anche qui dovrete manifestare una capacità organizzativa fuori dal comune. Gente, oserei dire che ci troviamo di fronte a un Signor Gioco, forse non esaltante quanto Populous (il quale, ammettiamolo, godeva anche del fattore "novità" e del "nome" che si era giustamente fatto), ma certamente completo e curatissimo sotto tutti gli aspetti.
Volendo cercare il pelo nell'uovo, si potrebbe dire che il capolavoro Bullfrog aveva un'interfaccia grafica migliore, ma veramente non me la sento di fare paragoni tra i due giochi, perché secondo me sono due capolavori a sé. Certo, a volte può sembrare frustrante. Quando poi si tratta di iniziare, è quasi un dramma, ma dopo un po' diventa un'esperienza indescrivibilmente piacevole e stimolante.
Graficamente è molto dettagliato, con tanto di animazioni fluide e godibilissime, e il disegno va ben al di là dell'essenziale. Se poi avete un 1200 o comunque un computer con almeno due mega di memoria, potrete anche ascoltarvi tutto il sonoro campionato, formato da suoni "naturali" come il vento, il cinguettio degli uccelli, il rumore gli alberi che vengono abbattuti dai boscaioli, e tanto altro ancora. Insomma, un capolavoro!



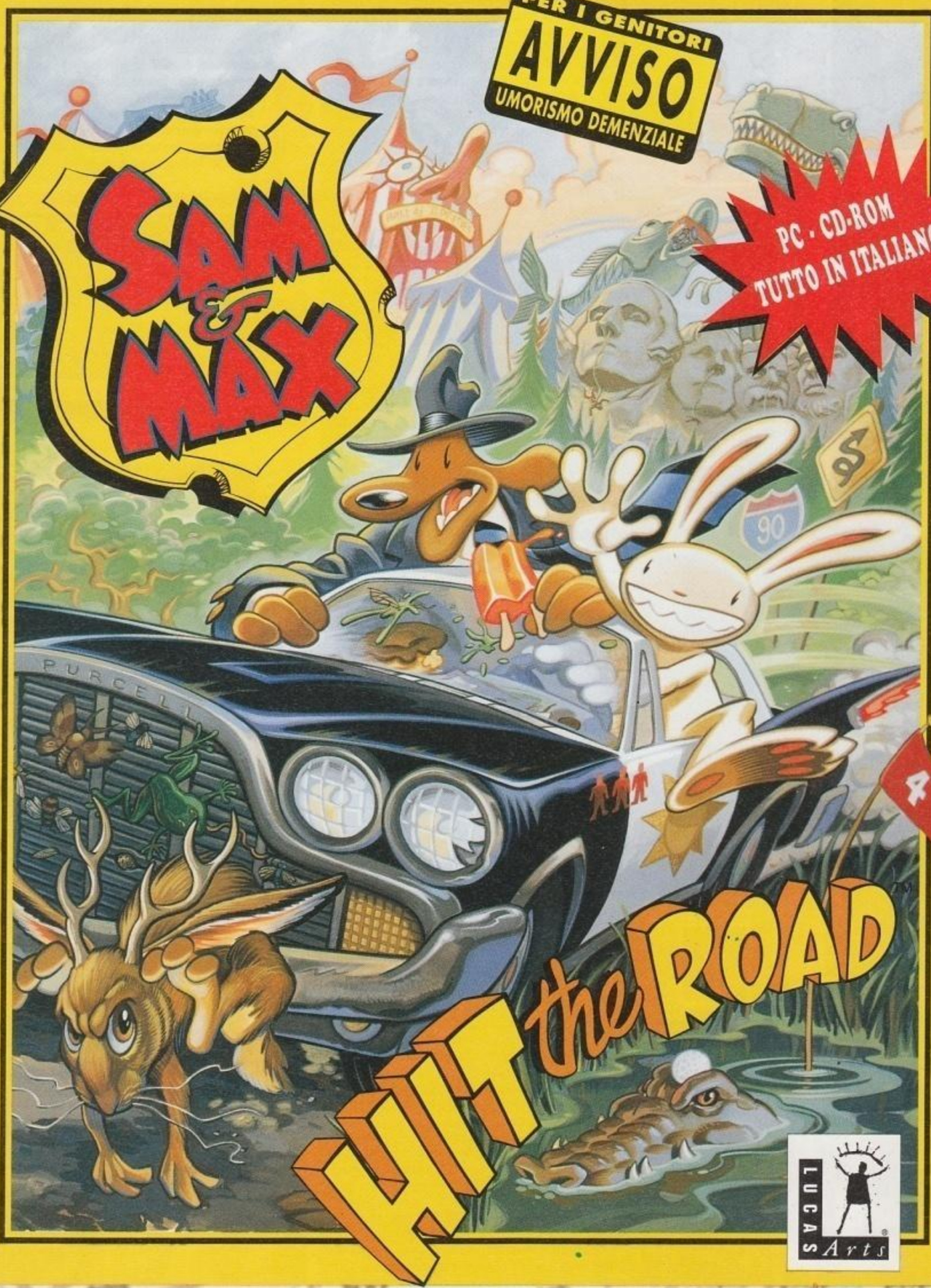
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER I GENITORI
AVVISO
UMORISMO DEMENZIALE

SAM & MAX

PC · CD-ROM
TUTTO IN ITALIANO



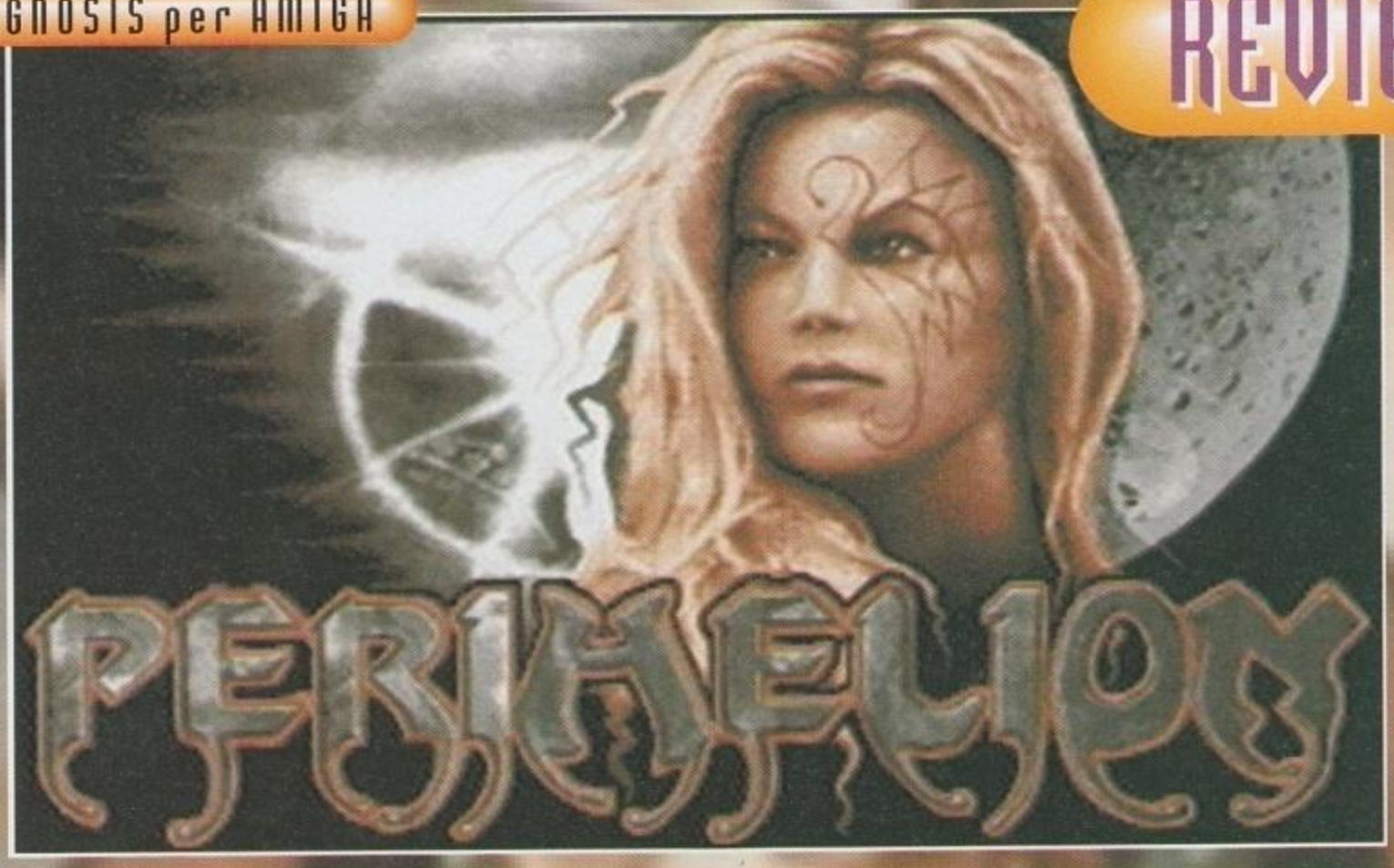
HIT the ROAD

LUCAS Arts

http://www.oldgamesitalia.net/ edosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051 http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Buonasera e benvenuti al TG28! Vediamo le notizie del giorno: finalmente dopo anni di trattative, il generale Marrabbio ha raggiunto un accordo con il presidente LOBOnsky per il disarmo atomico, finisce così un'era di paura e oppr... BADOOOOOOM!!!

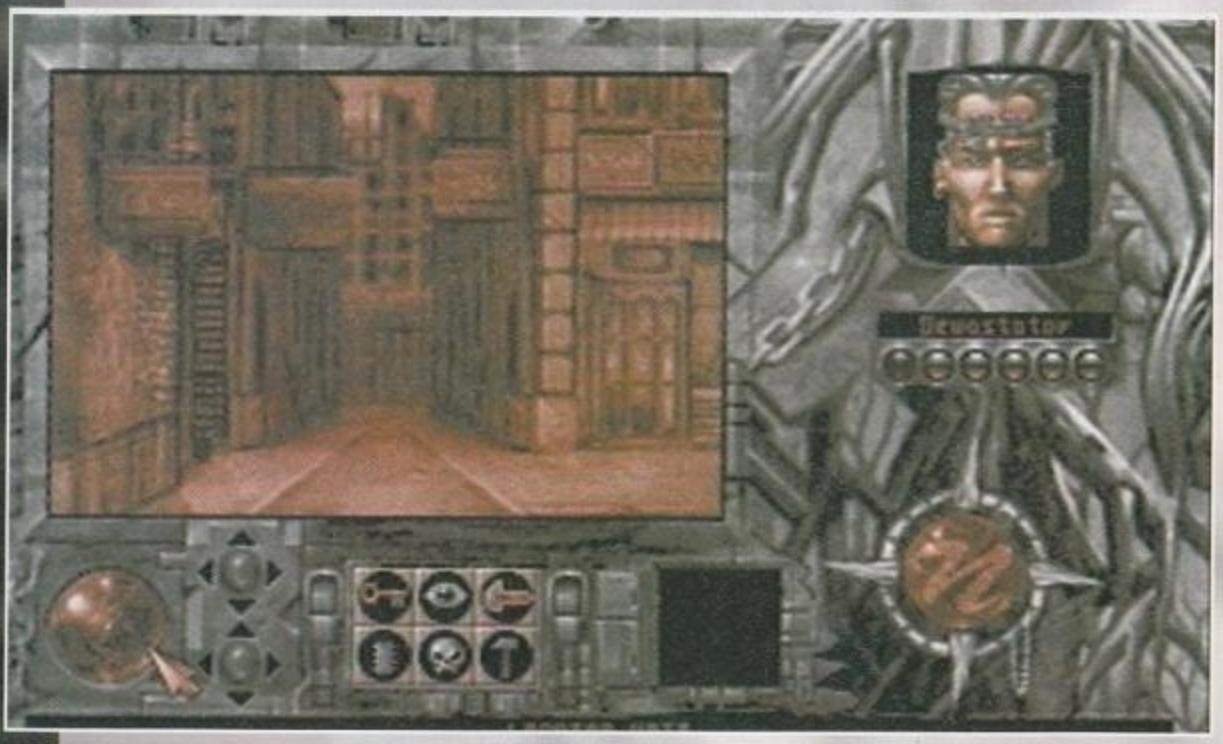
Siamo nell'anno 2000equalcosa, ancora una volta una parte della popolazione terrestre chiamata game designer ha deciso di creare l'ennesimo gioco a sfondo post-nucleare e noi poveri redattori dobbiamo sorbirci per la milionesima volta un'altra trama senza un briciolo di originalità... che brutta vita!
La storia ve la risparmio, del resto la lunghissima introduzione illustra alla perfezione gli antefatti del gioco, quindi meglio passare avanti, perché di cose da dire ce ne sono fin troppe.
Appena caricato il gioco vi renderete immediatamente conto che si tratta di qualcosa fuori dalla norma, la grafica ricorda in un certo senso le migliori produzioni dei Bitmap Brothers, ciò non può che far piacere ad un cultore dello stile "metallico", come il sottoscritto.

Mi rendo perfettamente conto di non avervi ancora illuminato sul genere di questo Perihelion, immagino comunque che guardando le foto vi sarete già abbondantemente resi conto che non si tratta di un picchiaduro o di uno shoot'em'up, ma di un ben più complesso RPG futuristico.
La prima schermata vi permetterà di creare una serie di personaggi che andranno a comporre il "party", tramite una serie di icone (non molto esplicative ad esser sinceri, fortuna che vengono commentate tramite una scritta al di sotto dello schermo) potrete assegnare potenzialità e valori ai vostri guerrieri.
La scelta dei personaggi è una delle fasi più lunghe e influirà nel bene o nel male sull'andamento futuro delle vostre battaglie (ma non solo): come negli RPG più classici avremo a disposizione più razze, non vi saranno comunque elfi, nani, orchi o roba simile, bensì cyborg, insettoidi, mutati e mutanti, insomma tante belle cose che nessuno vorrebbe mai incontrare di notte!
Tutte queste simpatiche creaturine potranno essere scelte da voi per comporre il miglior team possibile, ogni razza infatti possiede abilità particolari, alcune sono dotate di poteri PSI (con cui possono controllare la mente), altre di tecnologie avanzatissime, insomma ce n'è per tutti i gusti.
Un'altra cosa che differisce le varie speci di Perihelion, è il loro tipo di orientamento religioso, in pratica nelle scelta del personaggio dovrete indicare se la divinità nella quale crede è tendenzialmente negativa oppure positiva, fortunatamente potrete selezionare questa caratteristica tramite una specie di scala (ad es. parzialmente negativa, molto positiva, neutrale etc.).
Fatto ciò non vi resta che dare un'occhiata ai valori mentali e fisici primari/secondari, questi sono tantissimi e non possono essere cambiati singolarmente, solo agendo su delle apposite icone potrete modificarli, ricordando che le caratteristiche vi vengono assegnate a caso, quindi dovrete fare parecchie selezioni prima di giungere a un buon compromesso.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fatte queste operazioni per tutti e sei i personaggi avrete finalmente completato la fase, se mi è concesso, più pallosa del gioco (alla fine mi sgorgava il latte dalle ginocchia!); non vi resterà altro da fare se non equipaggiare a dovere i vostri uomin... oddio, uomini non è proprio la parola più esatta, ma lasciamo stare.
In questa fase dovrete scegliere accuratamente cosa indosseranno e che armi useranno i personaggi del party e almeno inizialmente la vostra dotazione non è delle più spaventose, si tratterà perlopiù di pistole laser, giubbotti antiproiettile e altri oggettini più o meno utili.
Non crediate comunque che il fatto di essere nel futuro vi impedisca di usare la classica magia, anzi, il gioco vi permetterà di lanciare incantesimi che hanno ben poco da invidiare ai ben più blasonati titoli AD&D della SSI, va comunque detto che gli spell si differenziano a seconda della classe a cui appartiene il vostro personaggio, se ad esempio è della 3E potrà lanciare il micidiale bidello volante... mmmh, no (la malattia mi sta facendo delirare), dicevamo: se ad esempio



riga che spiega, per un motivo o per un altro, che il posto dove vogliamo entrare non è accessibile, questa è la cosa a mio parere più disdicevole di tutto il gioco, si è infatti obbligati a seguire un percorso forzato, cosa che in un RPG lascia parecchio l'amaro in bocca, ma di questo avremo modo di riparlarne nel commento.
Nell'unica città accessibile potrete iniziare a far pratica con il gioco vero e proprio, la visuale purtroppo è la classica in prima persona con avanzamenti a caselle, niente scroll alla Legends of Valour o meglio ancora, alla Jurassic Park (speriamo che l'attesissimo Ambermoon porti una ventata di aria fresca), più che altro il tutto tende tragicamente a somigliare a

appartiene alla casta dei Mediatori non potrà lanciare una magia tipica degli Anchoriti e viceversa.
Il mondo di Perihelion è abbastanza vasto e spostarsi da un luogo ad un altro con la visuale in prima persona sarebbe oltremodo noioso, fortuna che i programmatori hanno inserito la possibilità di usare una dettagliata mappa con cui potrete viaggiare senza troppi problemi (o alme-

no così sembra, perché in verità le cose vanno in tutt'altro modo).
Quando arrivate in luogo che vi interessa visitare, dovreste aver in teoria la possibilità di entrarvici senza alcun problema, invece questo non accade MAI, tranne che in un caso (la città presente al centro della mappa); ogni altro tentativo di "infiltraggio" si conclude con qualche

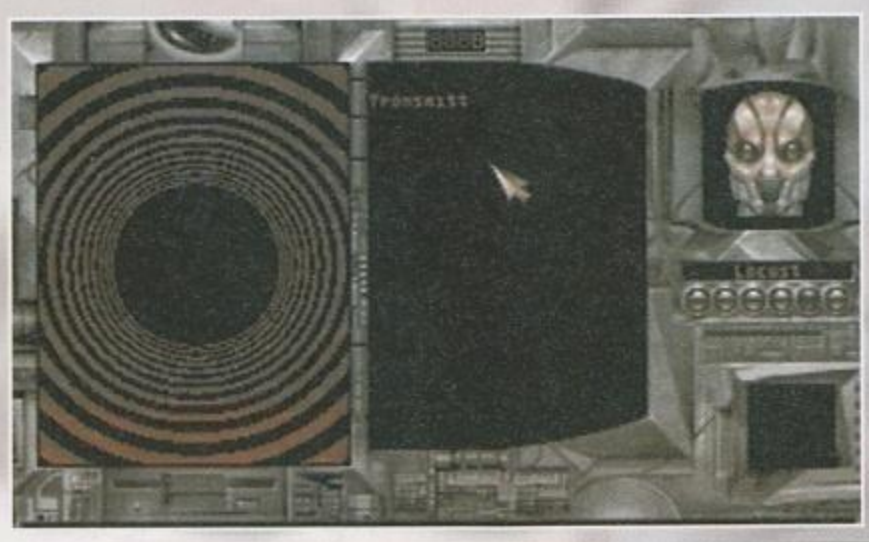
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

più a confondervi le idee che altro.
Un'altra caratteristica parecchio interessante è la possibilità di accedere ai "network"; si tratta di una vera e propria rete con cui potrete analizzare oggetti, parlare con altre specie, eseguire degli scan e via dicendo, tutto avverrà tramite un interfaccia lineare con input tattili, un modo come un altro per dire che dovrete usare la tastiera.
I comandi del Net sono tantissimi, fortunatamente i programmatori hanno aggiunto una fantastica funzione di help che vi aiuterà non poco, in ogni caso vi servirà parecchia pratica per raggiungere una certa padronanza.
Ma la cosa più esaltante rimane indubbiamente il combattimento, ogni personaggio potrà utilizzare diverse armi, naturalmente oltre i fucili, non dimenticatevi la presenza dei poteri PSI e delle varie magie accessibili tramite gli appositi menu; tutte le sequenze di questo tipo non avvengono in tempo reale (sarebbe assai difficile per come è strutturato il gioco), ma attraverso vari turni come nei più classici giochi di ruolo.

quell'Abandoned Places II di casa ICE che tutt'oggi continua a rivivere nei miei peggiori incubi (non è un gran bel complimento).
Oltre alla visuale in prima persona, lo schermo principale vi permette di orientarvi nell'esplorazione, in aggiunta alla classica bussola avrete a disposizione una specie di sofisticato detector che vi permetterà di trovare oggetti e forme organiche con una certa semplicità, il che è tutto sommato positivo, visto che la grafica aiuta

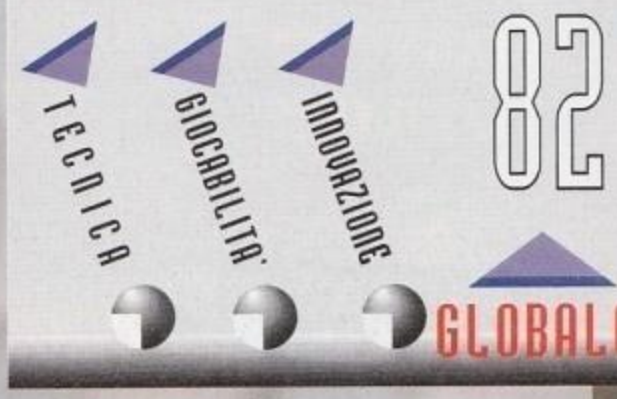


Bene, a quanto pare ce l'ho fatta, contro ogni previsione, visto che la mezza influenza mi ha debilitato non poco, ma la vita di noi redattori è dura e piena di imprevisti e la nostra missione deve comunque andare avanti perché in noi c'è il destino del mondo intero... (non fateci caso, sto nuovamente delirando).

Mirko "TMB" Marangon

AMIGA

La prima volta che ho caricato Perihelion mi sono abbastanza esaltato, la lunga introduzione accompagnata da una fantastica musica e da alcune spezzoni in raytracing mi ha convinto non poco (senza contare l'alquanto inquietante parlato); personalmente non sono un amante degli RPG, almeno quelli alla vecchia maniera, con milioni di statistiche e complicazioni, per quanto mi riguardo meno fronzoli ci sono più mi diverto.
Come avrete intuito leggendo la recensione (perché l'avete letta, vero?), questo gioco non è propriamente ad indirizzo arcade, tutt'altro, inizialmente infatti mi ha preso piuttosto male, comunque dopo qualche minuto perso nel leggere le istruzioni mi sono buttato (dalla finestra? No, troppo debilitato per alzarmi, aprire la finestra, scavalcarla e buttarmi di sotto) dentro questa nuova avventura (si fa per dire).
L'interfaccia grafica è davvero ben fatta, l'aspetto "hi-tech" mi ha preso davvero bene, insomma non posso negare che dopo i primi tentennamenti mi sono fatto prendere dall'atmosfera generale del gioco, nonostante l'impatto con il gioco vero e proprio non sia stato dei più positivi.
Tanto per cominciare la grafica usata per rappresentare il paesaggio esterno è semplicemente ridicola, il tutto si riduce a una serie di sfumature giallognole/marroncine che non vi dico a cosa fanno pensare, inoltre non c'è un pizzico di fantasia nello stile usato per rappresentare le strade, tutta l'ambientazione è uguale, impossibile un minimo di orientamento, insomma c'è poco da gioire.
L'interfaccia fortunatamente è ben strutturata, mentre l'idea del Net mi ha lasciato un po' perplesso: mi sembra alquanto ridicolo che per parlare con una creatura incontrata per strada dobbiate interfacciarvi con una rete telematica!
Un'altra cosa che non mi è piaciuta è il fatto che spesso bisogna camminare per un sacco di tempo senza incontrare anima viva, vi assicuro che non c'è niente di peggio che muoversi attraverso una specie di labirinto tutto uguale senza meta alcuna.
Insomma era lecito aspettarsi qualcosa di veramente innovativo dalla Psygnosis, invece ancora un volta la casa inglese mi ha lasciato perplesso; in definitiva non un gioco da buttar via, ma neanche un titolo da "urlo".



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

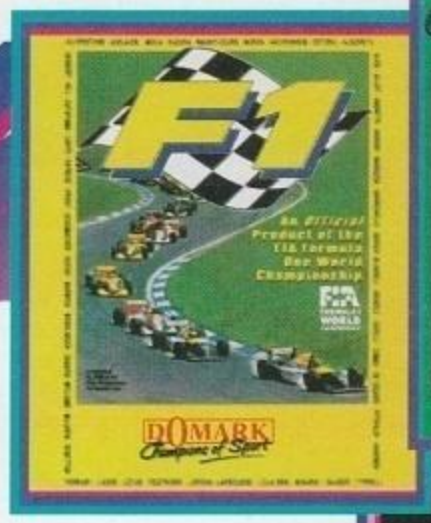
http://www.oldgamesitalia.net/

FunClub®

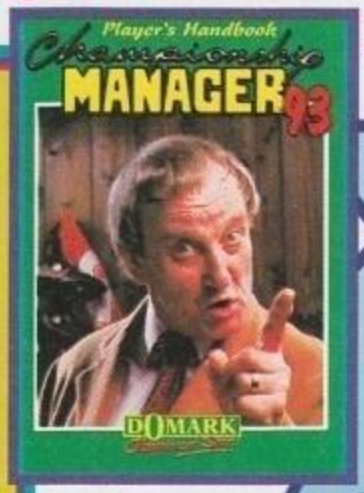
QUESTO MESE HA SCELTO PER VOI...

ORDINA SUBITO, IN OMAGGIO IL CATALOGO SUPER AGGIORNATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA



F 1 - / PC / AMIGA MANUALE IN ITALIANO !



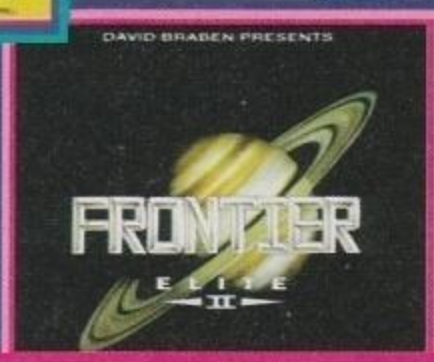
CHAMPIONSHIP MANAGER '93/94
PC / AMIGA

COMMODORE AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN - ITAL.	**69.900**
ARABIAN NIGHTS - ITAL.	**49.900**
CASTLES 2	79.900
CAPTIVE 2	89.900
DANGEROUS STREETS - ITAL.	79.900
DEEP CORE	69.900
DENNIS - ITAL.	79.900
FRONTIER (ELITE 2)	79.900
HUMANS 1 + 2	69.900
JAMES POND 2	69.900
J. BARNES E. FOOTBALL - ITAL.	49.900
JURASSIC PARK	69.900
MEAN ARENAS	69.900
MORPH - ITAL.	69.900
NIGEL MANSELL'W.C. - ITAL.	69.900
OVERKILL & LUNAR C. - ITAL.	79.900
PSYCHO OVERKILLER	79.900
SLEEPWALKER - ITAL.	69.900
SURF NINJAS	**69.900**
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TOWN WITH NO NAME	79.900
TROLLS	**69.900**
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WHALE'S VOYAGE	69.900
ZOOL	69.900
ZOOL 2 - ITAL.	**79.900**

ZOOL 2 - / CD 32 / AMIGA - MANUALE IN ITALIANO!

ELITE II - FRONTIER - / CD 32 / PC / AMIGA



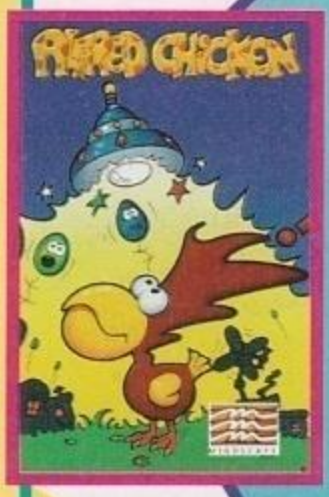
TORNADO - TUTTO IN ITALIANO / PC / CD ROM /AMIGA
DISPONIBILE DISCO AGGIUNTIVO : OPERATION DESERT STORM TUTTO IN ITALIANO

THE HAND OF FATE ITALIANO (Seguito di Kyrandia) - / PC

WINTER OLYMPICS MANUALE IN ITALIANO ! CD - ROM PC / AMIGA

CD - ROM PC (LASER DISK)

DARK SUN	129.900
DRACULA UNLEASHED	109.900
ERIC THE UNREADY	99.900
EYE OF THE BEHOLDER 3	99.900
F 15 III	129.900
F 117A + F 15 II + OP. D.S.	129.900
HUMANS 1 + 2	89.900
I GRANDI ARTISTI DEL '900 - ITAL.	119.900
IL TAGLIAERBE	109.900
KING'S QUEST VI	129.900
JOURNEYMAN P. (WIND.)	99.900
LAURA BOWS 2	109.900
LORD OF THE RINGS	109.900
OSCAR (TROOLS 2)	69.900
RACCOLTA ACCOLADE	119.900
RACCOLTA TRYPLE ACT.	49.900
RACCOLTA TRIPLE ACT. 2	49.900
SHERLOCK HOLMES 3	89.900
STAR TRECK	89.900
T.F.X. - ITAL.	119.900
WINTER OLYMPICS - ITALIANO	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900



ALFRED CHICKEN CD 32 - MANUALE IN ITALIANO!

PC & AMIGA

TITOLI ECONOMICI

	PC	AMI
ALIEN BREED SPECIAL ED.		39.9
CRUISE FOR A CORPSE	49.900	
ELVIRA 2	59.900	
EYE OF THE BEHOLDER 2	49.900	49.9
F 19 STEALTH FIGTHTER	49.900	
GUNSHIP	39.900	39.9
KING'S QUEST 1	49.900	
KNIGHTS OF THE SKY	49.900	49.9
INDIANAPOLIS 500	49.900	39.9
LEISURE SUIT LARRY 1	49.900	
LOTUS 2		29.9
M 1 TANK PLATOON	39.900	
ROBIN HOOD	39.900	
STRIKER		39.9
TEAM SUZUKI	39.900	
TENNIS CUP 2	39.900	
TOYOTA RALLY	39.900	
AZIONE / SPORT		
BART'S VS THE WORLD		59.9
BATMAN RETURNS	79.900	
BODY BLOWS	79.900	69.9
BODY BLOWS 2		79.9
BURNING RUBBER		69.9
CANNON FODDER		69.9
CHAMP. MANAGER '93/94	79.900	69.9
" " " Disco Aggiuntivo	29.900	29.9
LITIL DIVIL	89.900	
MORTAL KOMBAT	79.900	69.9
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	59.9
OVERDRIVE		69.9
STREET FIGHTER 2	79.900	59.9
SUMMER OLIMPIX	59.900	59.9
WINTER OLIMPICS	99.900	89.9
URIDIUM 2		69.9
ZOOL	79.900	49.9
ZOOL 2		69.9
SIMULAZIONE/AVVENTURA		
ACTION PACK - Raccolta	89.900	
COMBAT CLASSICS 2 - Raccolta	79.900	69.9
GAME PACK 4 - Raccolta	99.900	
GABRIEL KNIGHT	119.900	
HOOK	79.900	69.9
KING'S QUEST V - ITAL.	99.900	99.9
KING'S QUEST VI - ITAL.	109.900	
LEGEND OF KIRANDIA	89.900	89.9
LEISURE SUIT LARRY V - ITAL.	99.900	
LEISURE SUIT LARRY VI -	139.900	
SIMON THE SORCERER - ITAL.	99.900	99.9
SPACE QUEST - Raccolta	149.900	
T.F.X. - ITAL.	119.900	
TORNADO - ITAL.	99.900	89.9
TORNADO - Mission Disk. Operation Desert Storm - ITAL.	59.900	

DIDATTICI / UTILITY

AUTOROUTE EXPR. ITALIA (DOS)	149.900
AUTOROUTE EXPR. ITALIA (WINDOWS)	199.900
AUTOROUTE EXPR. EUROPA (DOS)	149.900
AUTOROUTE EXPR. EUROPA (WINDOWS)	199.900
PC ASTROLOGIA	149.000
PC AEREO	149.000
PC ECOLOGIA	149.000
PC METEO	149.000
WIN TOTUS LIBRA (WINDOWS)	179.900
FLYING FINGERS	**99.900**

FLYING FINGERS - COMPLETAMENTE IN ITALIANO
Corso di dattilografia interattivo per apprendere l'uso corretto e veloce della tastiera del PC.

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5.000
CON CORRIERE L. 15.000

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE !

VASTO ASSORTIMENTO CD MUSICALI E VIDEOCASSETTE

PER ORDINI E INFORMAZIONI: 0332/870222 FAX 0332/870782

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

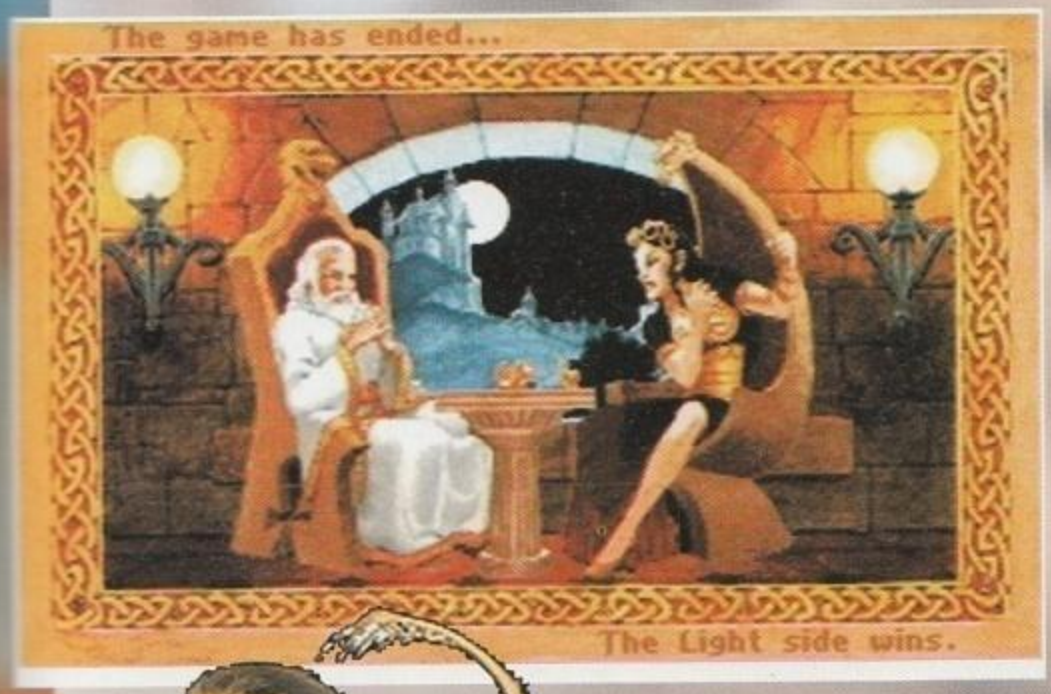
http://www.oldgamesitalia.net/

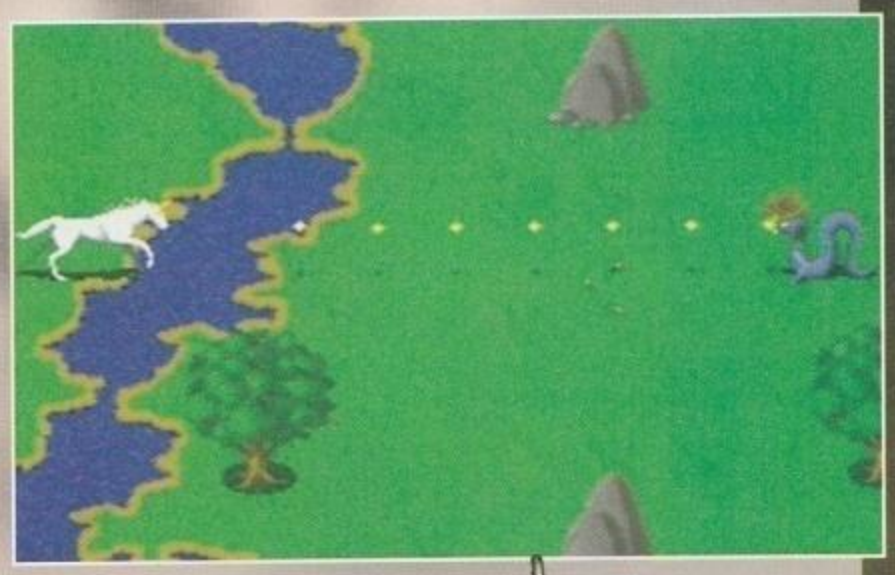
REVIEW

Alfiere prende cavallo in C4. Sock, Bam, Crash, Stratastomp... Ehm, il cavallo è ancora al suo posto e ha un'espressione piuttosto soddisfatta.

Questa è una storia strana; una leggenda piena di eroi e perigli, dame in pericolo e maghi potenti, esseri abbietti e personaggi puri.
Tutto iniziò in una fredda giornata di Febbraio, nella redazione di una famosa rivista di videogiochi. Come molti sapranno, la Xenia fu fondata, nella notte dei tempi, da due editori sempiterni dando vita alla santa società (niente a che vedere con la sacra corona, mamma santissima et similia) protettrice dei videogiocatori che a loro si votavano andando ad adorarne la figura tutti i mesi nelle edicole. Come ogni essere potente che si rispetti, i due erano circondati da demoni più o meno potenti a seconda del proprio rango. Questi si occupavano della realizzazione delle opere da destinare ai templi-edicola e lavoravano alacremente godendo della benedizione dei loro mentori.
Accadde un giorno, come descritto in una antica profezia, che i due immani illustrissimi si incontrarono nella stanza dedicata alle sessioni di gioco dei vari videogame prima di essere recensiti. Là, rimasero molto impressionati da un video che proiettava le immagini di una scacchiera piena di personaggi dagli svariati poteri e abilità che cercavano di prendere il possesso del loro limitato mondo tramite violenti scontri. Tornarono nei loro studi con l'animo profondamente turbato da quella visione e come se tra loro si fosse instaurato un rapporto nuovo, fino ad allora impensato, insieme si scoprirono intenti a speculare sulle possibilità insite in quella semplice, ma accattivante, forma di divertimento.
Fu così che Alex si trovò bloccato su di una scacchiera a capo di un'orda di redattori assetati di violenza e Max, dal lato opposto, a capo di una banda di esseri redazionali forti di nuove energie e determinati a vincere.

La prima mossa era per Max, che ancora stupefatto si guardava intorno per valutare la situazione. Alla sua immediata destra poteva vedere la maestosità di una figura fiammeggiante che nei lineamenti ricordava, seppur vagamente e in contrasto con la realtà da lui conosciuta, Stefano Giorgi, il Vecchio Faggio; alla sua sinistra, abbigliato secondo il costume tipico dei Geni arabi, poteva riconoscere Frank (valido caporedattore di PC-Action) che fletteva i muscoli impaziente. Oltre le due figure appena descritte, la struttura della scacchiera cambiava bruscamente diventando simmetrica e proponendo una coppia di esseri di ogni tipo divisi equamente sulle ali. Subito dopo il genio e la "fenice", veniva una creatura dalla enorme grazia, ma dall'aspetto quantomai raccapricciante. Sul corpo di uno splendido stallone immacolato, si presentava, infatti, il torso nudo di Andrea Simula. Subito dopo, nella enorme mole di un essere forgiato nella possente forma della roccia pura, c'era Mirko Marangon - sempre più grosso. Gli estremi della scacchiera erano occupati da due elementi ispirati a immagine delle splendide valchirie, ma queste portavano la barba e il volto di Cristian Antonini.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Davanti a loro (i due Cristian-Valchiria) attendevano pazienti le fattezze eifliche di una improbabile Roberta, la segretaria, completa di arco e faretra. A completare lo schieramento, tra le due "Roberta", a protezione di tutti i pezzi finora elencati, si trovavano sette Stefano Petrullo in armatura completa. Le potenzialità di ognuno venivano ancora valutate da Max, quando mandò un Petrullo a conquistare il centro della scacchiera per esaminare la forza e le intenzioni dell'avversario.
Alex, dal canto suo, aveva le idee ben chiare: massacrare l'avversario era l'obiettivo primario. Nelle sue file poteva contare su di un Marco Auletta alla propria sinistra capace di copiare le sembianze e le abilità di ogni avversario tanto sciocco da pararglisi davanti. Alla sua destra si librava in aria un possente drago dal fiato micidiale e dal volto bifronte dei due Baldaccini. Poi, ricalcando lo schieramento avversario, le identità singole cedevano il passo alle duplicità, non meno pericolose, degli altri componenti della squadra. A circondare il terzetto di base, venivano due Basilischi caratterizzati dalla straordinaria capacità di fuoco e dal forte odio per le rondini. Questi erano seguiti dalle temibili dimensioni di due Troll, tremendamente somiglianti al vero Andrea Fattori e costantemente armati di massi. La seconda linea della scacchiera si completava della presenza di Mauro Ferri nei panni delle spaventose Banshee emulanti l'Amleto grazie al teschio tenuto perennemente in mano.

La prima linea della fazione scura della redazione si componeva di ben sette Raffaele Sogni armati di mazza e dal colorito verdastro, contrapposti ai Petrullo degli avversari, e di due Manticore agli estremi. Le Manticore erano delle bestie dal corpo felino, dalle zampe caprine, e dal volto quasi umano di Luca Reynaud. E proprio una di queste si avvia verso il punto magico di sinistra, prendendone possesso. Il primo scontro si ha tra il Manticore e L'Arciere-Roberta, ed è proprio la fazione oscura a versare il primo sangue. Purtroppo per la nostra segretaria, la coda piena di aculei di Luca si è rivelata un po' troppo dura per lei. Da questo momento in poi, le cose si fanno sempre più violente. I guerrieri cadono l'uno dopo l'altro, mentre il buio riesce ad acquisire un certo vantaggio

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ma la torre come muove?

Una cosa che farà sicuramente piacere a chi, tra voi, non prova molta simpatia per i complicatissimi schemi degli scacchi è che, sebbene il gioco abbia una varietà di pezzi in campo, e questi si muovano su di una scacchiera, il giocatore non ha regole particolari da ricordare per quel che riguarda il movimento dei pezzi. A tutti i personaggi presenti sulla scacchiera si possono associare un numero e uno stile, nella fase di movimento, che appaiono quando un pezzo viene selezionato. Il numero corrisponde alla quantità di caselle che può percorrere. Lo stile indica in che modo il pezzo si recherà sulla casella scelta. Se lo farà volando o teleportandosi, nulla potrà impedire l'arrivo a destinazione. Se il pezzo può solo camminare, allora deve avere la strada libera per poter giungere in posizione.
Durante lo svolgimento della contesa, potrete notare che diverse mattonelle della scacchiera varieranno il proprio colore. La variazione avviene gradualmente dal colore più chiaro a quello più scuro, e viceversa, con il passare dei turni di gioco. Se volete fare in modo che il colore delle piastrelle scorra nel senso inverso a quello attuale, dovete ricorrere all'incantesimo "Shift Time". Vi ricordo che qualunque pezzo imprigionato, viene liberato nel momento in cui le mattonelle cangianti diventano del colore del pezzo imprigionato.

già in mano al bianco; e il quinto è incustodito. Inutili i tentativi della fazione nera di riconquistarne qualcuno e, in due mosse, l'esercito della luce si aggiudica il quinto punto magico (grazie alla veloce Fenice) e la partita.

Giancarlo "JH- the Basilisk" Calzetta.

sulla propria controparte. A questo punto, Max tenta il tutto per tutto scoprendo pericolosamente il proprio Genio davanti alla tetra figura di Alex. Con un urlo, il caporedattore assetato di sangue, si lancia contro il "sacrificando", ma subito dopo il vittorioso combattimento, viene imprigionato, a tradimento, da un incantesimo. Quattro punti magici sono

PC

"Archon Ultra? Perché Ultra?" - Questa sarà, probabilmente, la prima cosa che vi verrà in mente giocando ad Archon Ultra. Mettendo bene in chiaro che io sono un sostenitore dei giochi alla Archon (quelli con un base strategica su cui basare un sacco di scontri violenti, per intenderci), devo ammettere che mi aspettavo qualcosa in più da questa produzione della Freefall. Il gioco è restato pressoché immutato nei confronti del primo Archon uscito per il C64 ormai ben più di nove anni fa. Certo, la grafica è un po' migliorata (anche se resta comunque lontana da livelli ottimali), il sonoro è nel complesso discreto (anche se rimane peggiore della qualità media del sonoro dei giochi per C64, fatte le debite proporzioni) ed è stata inserita un'arma in più per ogni personaggio. Quest'ultima è forse l'unica vera innovazione al concetto di Archon.
A mio avviso, il gioco rimane ancora piuttosto carino, ma le pecche sono davvero tante: sebbene l'azione di gioco a due giocatori sia piuttosto coinvolgente (e tremendamente frustrante per quello dei due che non usa il joystick), questo non basta a farne il classico che diventò per il vecchio computer di casa Commodore.
Il sistema di controllo è ancora immediato, ma capita piuttosto di frequente che questo vada in palla assoluta per un periodo variabile di tempo, in cui il cursore o il personaggio controllato fa quello che gli pare, anche senza toccare il controller in questione. Altro punto a svantaggio del gioco è la mancanza di un effettivo settaggio del livello di difficoltà. Il computer non è esattamente un gran giocatore, e si rischia di farselo venire a noia molto in fretta se non si ha qualcun'altro contro cui giocare. Simpatica l'opzione che permette di giocare via modem contro un altro avversario, e buona anche l'innovazione relativa alle locazioni di combattimento dove i punti magici fungono da "punti di ristoro" per le ferite riportate. Secondo me, il concept di Archon è veramente molto valido, ma non sarebbe stata una cattiva idea quella di inserire un numero superiore di eserciti o di permettere ai giocatori di personalizzare i personaggi...

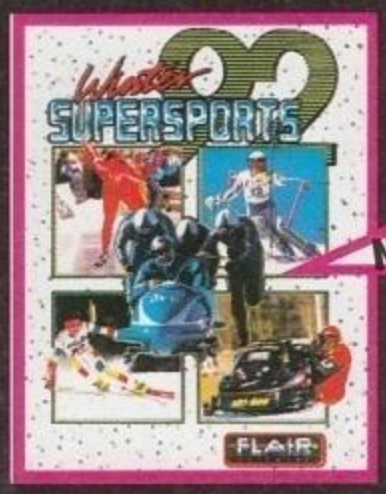
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

linea leader CD



NOVITA'

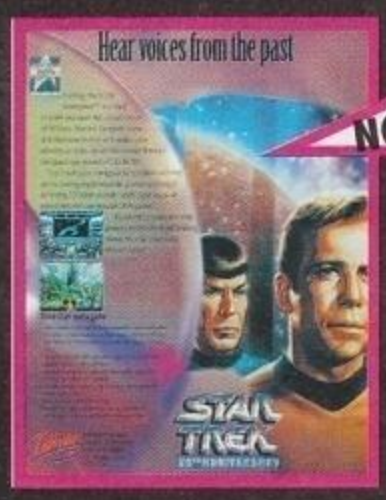
INSIEME 8 DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

NOVITA'

UNA SIMULAZIONE DI VOLO RIVOLUZIONARIA. LE PIU' AFFINATE E STRAORDINARIE TECNICHE DI COMBATTIMENTO.

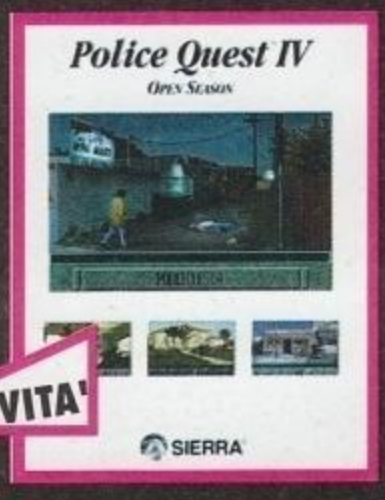
DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO!

PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO...



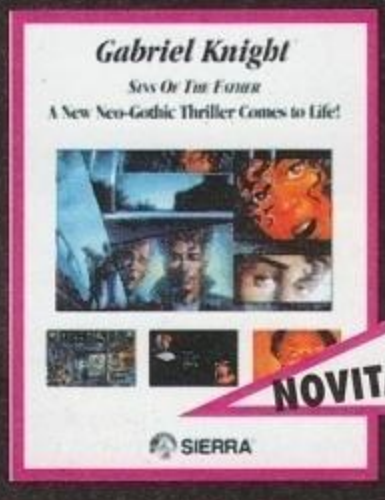
NOVITA'

GENERE: AVVENTURA. CELEBRA I 25 ANNI DI UNA DELLE PIU' POPOLARI SERIE CINEMATOGRAFICHE E TELEVISIVE: STAR TREK.



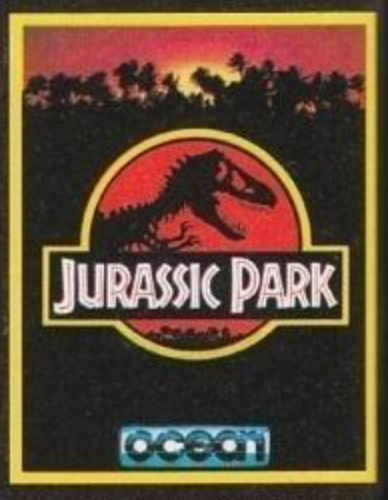
NOVITA'

IL NUOVO EPISODIO DI UNA DELLE PIU' FAMOSE AVVENTURE DELLA SIERRA, LA "PREMIATA" CASA AUTRICE DELLE MITICHE SAGHE 'KING'S QUEST' E 'SPACE QUEST'.

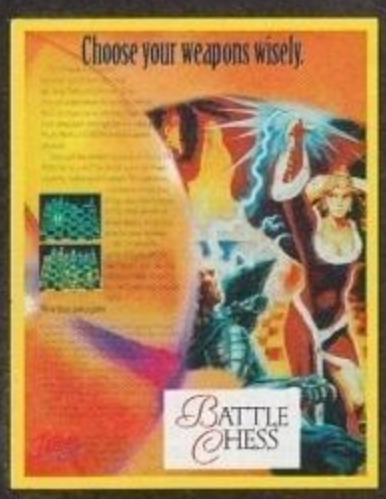


NOVITA'

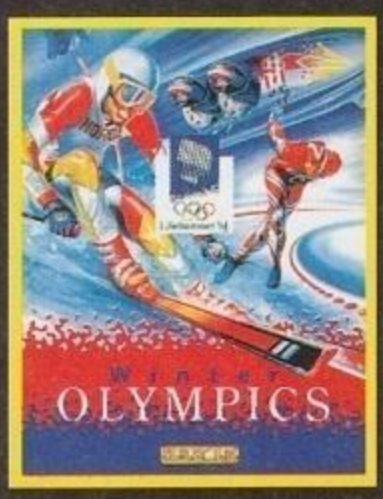
UN'ALTRA GRANDIOSA AVVENTURA, AMBIENTATA NEL SINISTRO MONDO DELL'ORRORE E DELLA MAGIA NERA.



ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.

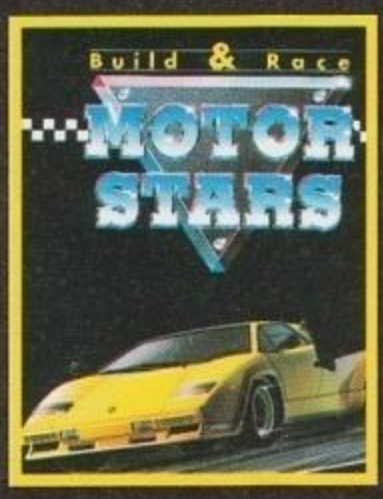


I PERSONAGGI DELLA SCACCHIERA, ANIMATI IN 3D E CALATI IN UN'ATMOSFERA MEDIOEVALE, COMBATTONO UNA VERA E PROPRIA BATTAGLIA SUL CAMPO, A TRATTI DRAMMATICA, A TRATTI UMORISTICA.



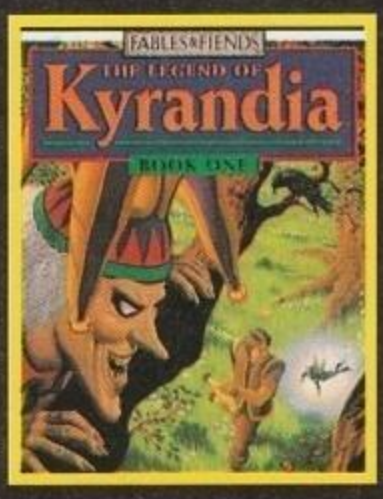
IL GIOCO UFFICIALE DELLE OLIMPIADI INVERNALI DI LILLEHAMMER '94. 10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE PER LA XVII°EDIZIONE DEL PIU' SPETTACOLARE EVENTO SULLA NEVE DELLA STAGIONE!

IN ITALIANO!



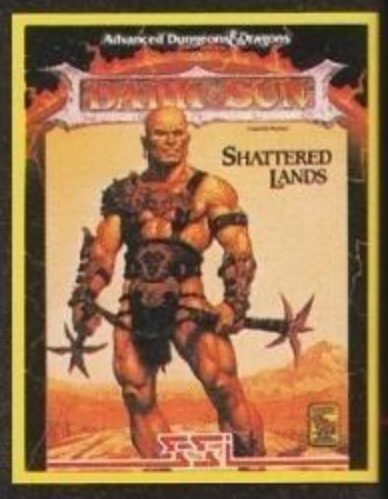
...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.

NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!



SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.

IN ITALIANO!



UN APPASSIONANTE GIOCO DI RUOLO DI AMBIENTAZIONE FANTASY DELLA POPOLARISSIMA SERIE 'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS'.

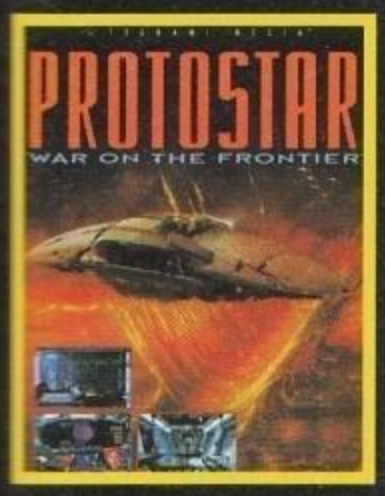
http://www.oldgamesitalia.net/

USIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE

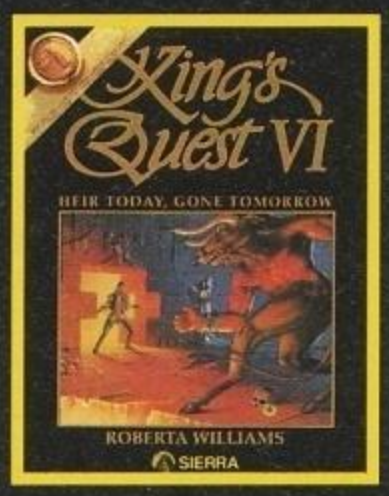
NUMERO VERDE 167-

http://www.oldgamesitalia.net/

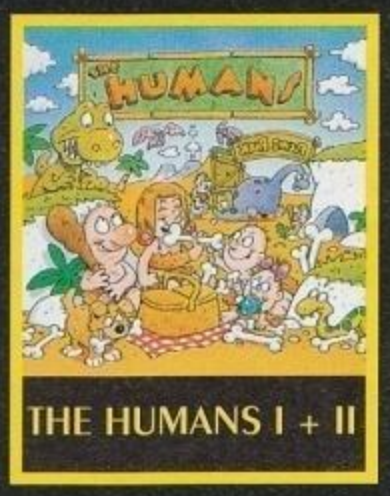
http://www.oldgamesitalia.net/



LA MISSIONE DEL GIOCATORE? EVITARE LA DISTRUZIONE, DA PARTE DELLE FORZE ALIENE, DELLE POSTAZIONI TERRESTRI!

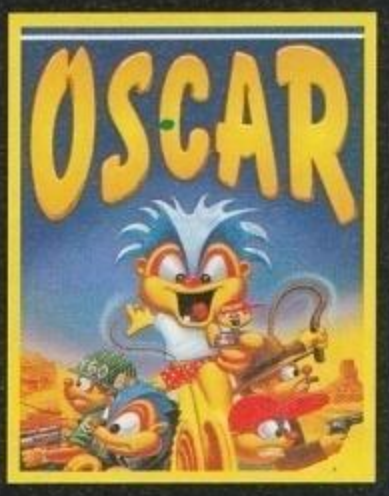


CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.

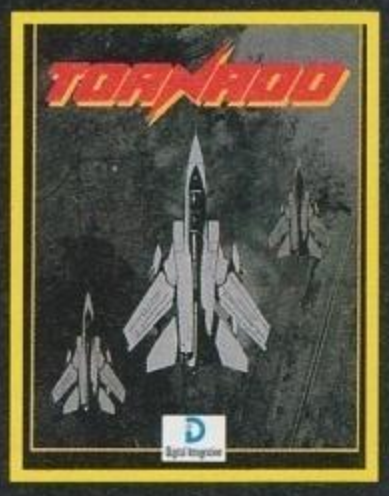


DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

IN ITALIANO!



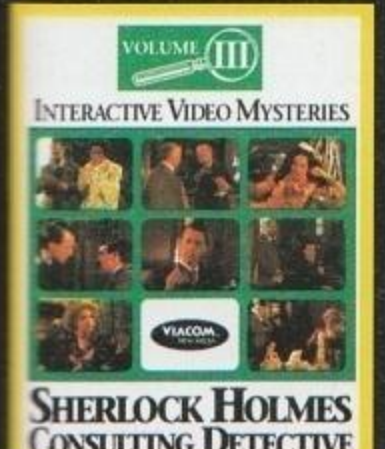
UN GIOCO A PIATTAFORME ASSOLUTAMENTE GRANDIOSO, L'IDEALE SEGUITO DEL FAMOSO E COLORATISSIMO "TROLLS".



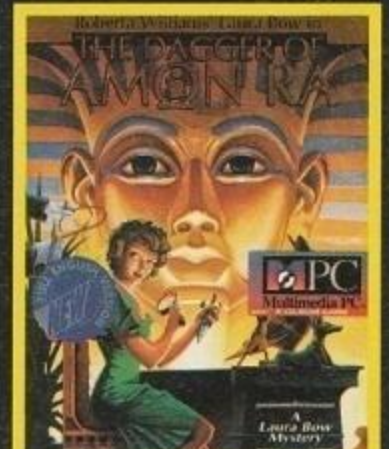
UNA PROVERBIALE SIMULAZIONE DI VOLO. IL MASSIMO DEL REALISMO, UNA DURA SFIDA ANCHE PER I PIU' ESPERTI ACROBATI DELL'ARIA!

IN ITALIANO!

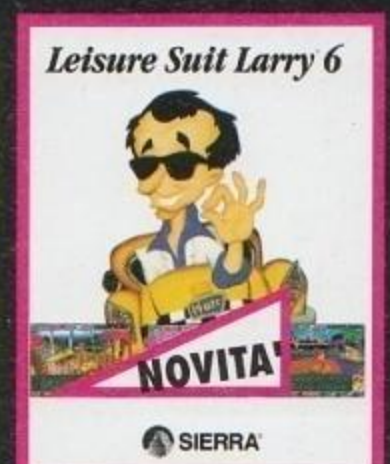
CADARIO



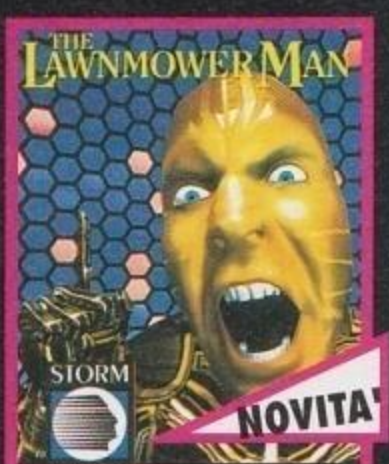
GENERE: AVVENTURA. NEI PANNI DEL PIU' FAMOSO DETECTIVE DEL MONDO IL GIOCATORE DEVE FAR LUCE SU UN INQUIETANTE NUMERO DI DELITTI.



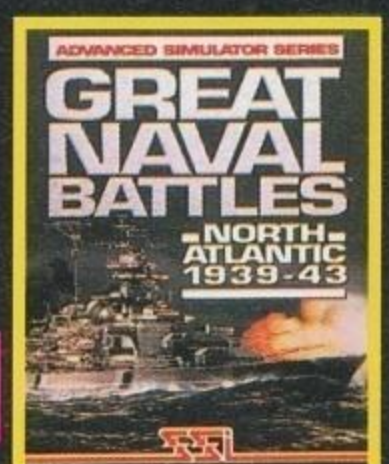
TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...



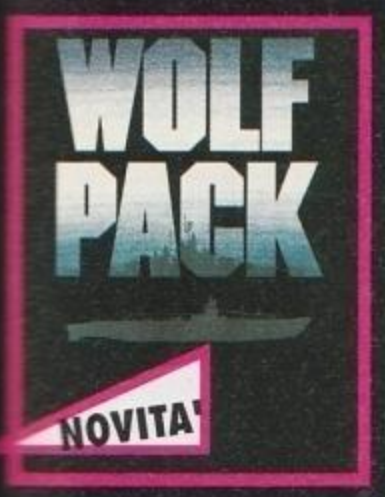
LE ESILARANTI AVVENTURE DI LARRY, IL PIU' SIMPATICO PLAYBOY DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!



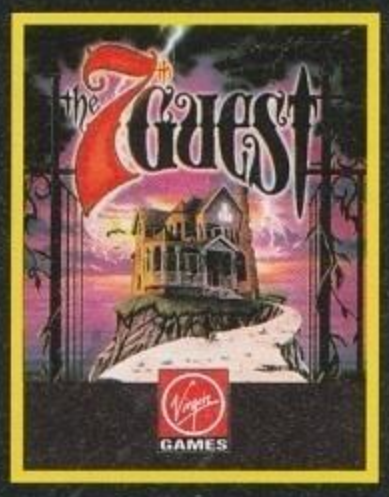
ISPIRATO AL FILM "IL TAGLIAERBE" ACCOMPAGNA IL GIOCATORE NELLO STRAORDINARIO MONDO DELLA REALTA' VIRTUALE.



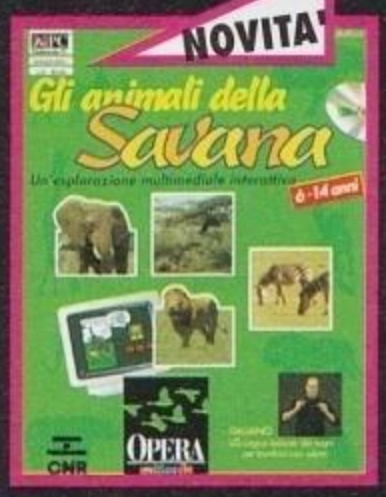
UNA STRAORDINARIA SIMULAZIONE NAVALE AMBIENTATA NEL MARE DEL NORD NEL CORSO DEL II° CONFLITTO MONDIALE.



UN APPASSIONANTE GIOCO DI GUERRA, LA PIU' EMOZIONANTE RICOSTRUZIONE DI UNO SCONTRO FRA SOTTOMARINI.



UNA STORIA HORROR DI GRANDE IMPATTO EMOTIVO. 30 MINUTI DI FULL-FRAME, DIALOGHI E PERSONAGGI INTERPRETATI DA ATTORI VERI E SENSAZIONALI EFFETTI SPECIALI.

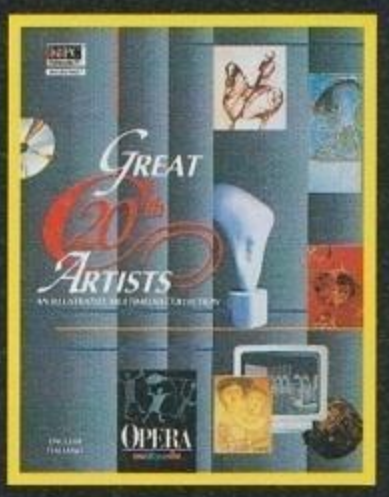


UN'INDIMENTICABILE ESPERIENZA DI LAVORO E STUDIO ALLA SCOPERTA DELL'AMBIENTE DELLA SAVANA PER CONOSCERE ABITUDINI E CARATTERISTICHE DEI SUOI ANIMALI PIU' RAPPRESENTATIVI.

IN ITALIANO!

IL PROGRAMMA SI PROPONE UN OBIETTIVO DIDATTICO E FORMATIVO ED AIUTA A COMPRENDERE COME SI POSSA INTERVENIRE PER DIFENDERE E MIGLIORARE LA REALTA' CHE CI CIRCONDA.

IN ITALIANO!



UNA GRANDE COLLANA DEDICATA ALLE COLLEZIONI D'ARTE PRIVATE, NORMALMENTE NON ACCESSIBILI AL GRANDE PUBBLICO.

IN ITALIANO!

CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/BLUE SPHERE per PC

IN EXTREMIS

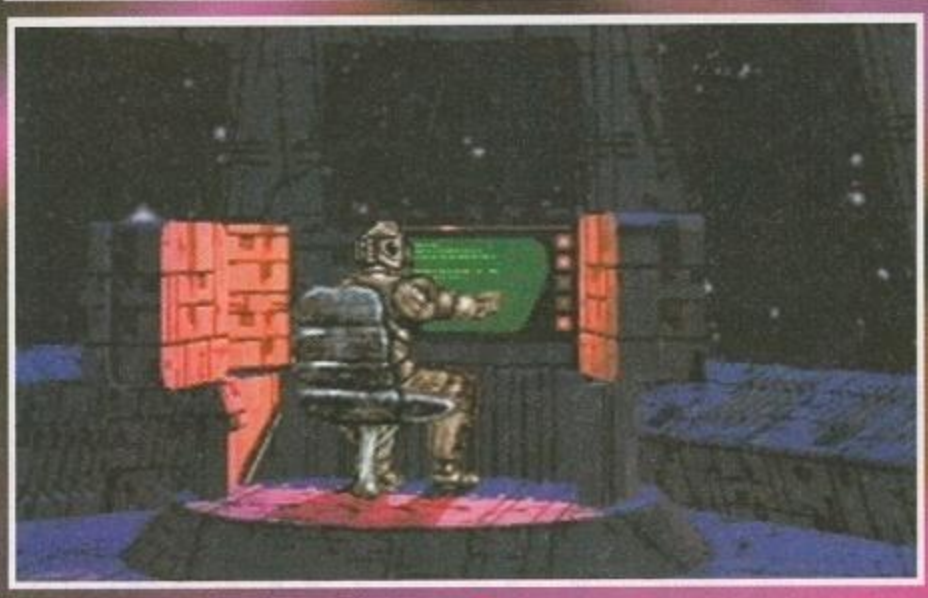
Mai titolo fu più azzeccato. Proprio in extremis (se non era il giorno di chiusura numero, quasi) ci è arrivato un gran bell'incubo alienesco concepito per farci tremare come delle foglie. Non abbiate paura, abbiate MOLTA paura!

Mi scuso per la battuta proditoriamente fregata al film "La mosca 2" (mai avuto il [dis]piacere di vederlo, ma la frase mi è piaciuta), o almeno alla presentazione del medesimo e vado subito al dunque. Cos'è che ci fa stare davanti a un monitor con un bel joystick in mano a smanettare come dei pazzi gridando "Aaahh": ben poca roba (se invece il grido fosse stato "Oooh" mi scatenavo addosso la censura di tutta Italia) e tutta ben selezionata. I gridolini di paura, infatti, non escono molto facilmente dalle labbra dei videogiocatori più navigati e, soprattutto, più abituati alle emozioni tipiche che i videogiochi offrono (se per caso avete pensato che l'"Aaah" di prima potesse invece essere di rabbia, modernizzatevi: ormai vanno di moda solo gli insulti più biechi).

E una categoria di giochi assai gettonata in questi ultimi tempi sa benissimo come torchiarci per bene: parlo degli arcade virtuali in texture mapping. Arcade che hanno conosciuto i primi assaggi di fama con Wolfenstein 3D, poi riproposto al pubblico in versione migliorata col nome Spear of Destiny. E che hanno avuto la definitiva consacrazione con l'incredibile Doom (sempre realizzato dagli autori dei due titoli precedenti) e Terminator Rampage (non eccezionale ma tecnicamente grande), grazie anche all'apporto parallelo dei due Ultima Underworld della Origin (veri precursori del genere).
E oggi In Extremis della Delphine continua la fortunata serie con un gioco assai palesemente ispirato al ben noto film "Aliens - Scontro finale". E a questo punto mi farebbe davvero piacere propinarvi come trama il racconto di qualche bella sequenza tratta proprio da tale film, ma visto che ci ha già provato Luke nella recensione di Alien Breed 2 per 1200 mi prenderò la libertà di ricamare un po' di fantasia.

Games machine STAR PLAYER 90-94

Tutto cominciò in una notte apparentemente normalissima: i telegiornali avevano annunciato la solita serie di terremoti qua e là, parlato dei soliti seimila miliardi di lire fregati da questo o quel partito, pianto sulle morti di trecento o quattrocento tizi sconosciuti, annunciato le solite trecentocinquantasei violenze sessuali giornaliere, ecc. Insomma: una giornata come qualsiasi altra. Che il nostro eroe, Pippo Beotis, aveva deciso di passare esattamente alla solita maniera, duecento partite ai suoi olo-videogiochi preferiti e, a notte tarda, un'occhiatina gustosa a "Playboy Show 52, la vendetta delle playmate" nello splendore delle quattro dimensioni e con guanto virtuale (Ohh! Che sporcaccione!). E poi, naturalmente, dopo tanti bagordi, a nanna.
Ma un rubinetto dispettoso a quanto pare aveva deciso di fargli passare la notte in bianco. Plic, plic, plic. Pensate un po' che tortura doveva essere. E infatti il nostro Pippo fu costretto a prendere gli attrezzi del mestiere e a cercare di sistemare il problema. Non l'avesse mai fatto! La manopola si spaccò e dal foro cominciarono a fuoriuscire getti potentissimi di acqua, ragion per cui il nostro eroe decise di passare tempestivamente all'interruttore generale. Stessa procedura, ahimé!, stesso risultato. Una ancor più violenta pioggia di acqua lo sbattè contro il muro vicino e nei pochi attimi che seguirono Pippo realizzò l'unica soluzione possibile: andare in strada, aprire il tombino, calarsi giù e chiudere la tubatura. E almeno stavolta gli andò bene. Anche se stranamente mentre era sottoterra a cercare la propria tubatura sentì un sacco di rumori stranissimi provenienti dalla superficie. Ma



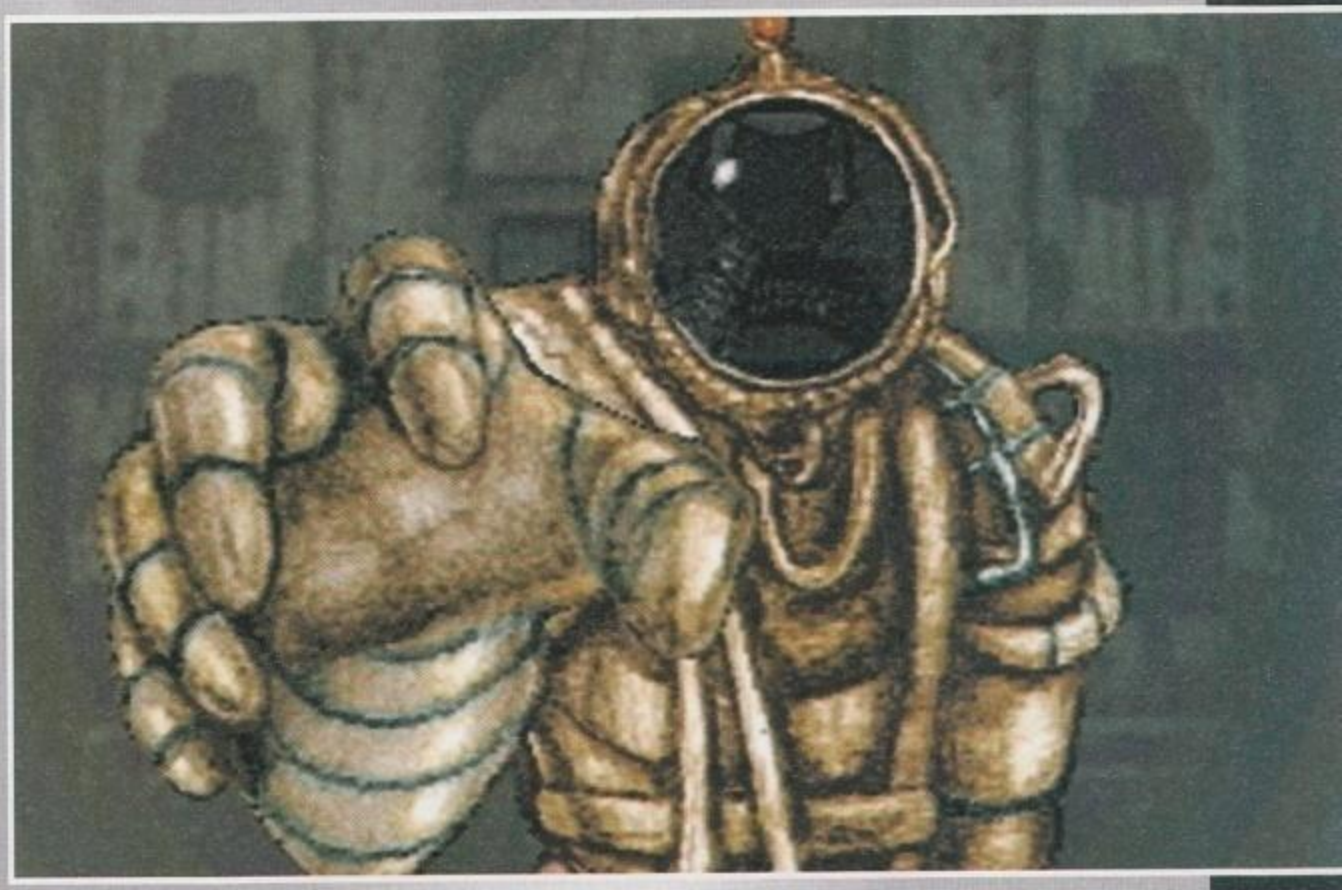
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fortunatamente funziona alla bisogna e, tra un alieno e l'altro, vi trovate di fronte a diversi terminali accessibili solo col codice necessario (quello del primo livello è indicato nel manuale nella sezione che tratta del codice di comportamento interstellare; gli altri vanno scoperti ai terminali di volta in volta). Una volta ottenuta la necessaria clearance, potrete accedere senza alcuna ulteriore imposizione a tutti gli altri computer del livello, che spesso volentieri pilotano nicchie ospitanti vari oggetti come armi, capsule di energia o carte di accesso. Particolarmente importanti queste ultime perché permettono l'utilizzo degli ascensori e l'apertura di determinate porte.

il pensiero della casa allagata prevalse sulla sua curiosità e continuò il suo lavoro.
Una volta finito, però, decise saggiamente di informarsi sulle cause dei rumori di prima. E in tutta risposta vide nel cielo migliaia di sfavillanti astronavi aliene che si allontanavano nel buio. E, intorno a sé, il vuoto più assoluto. Una corsetta in casa, un centinaio di controllini telematici e, finalmente, la paurosa conferma: gli alieni della galassia vicina avevano rapito l'intera popolazione umana!
E finalmente uscì dal suo cuore l'impulso eroico che tutti da lui ci aspettavamo: balzò nello sgabuz-



zino, indossò l'armatura da battaglia, imbracciò il fucile dello zio buonanima e si catapultò nel suo fidato astroscooter all'inseguimento degli alieni. I quali, fiduciosi di non aver commesso alcun errore si allontanavamo senza fretta dal pianeta senza neanche controllare gli scanner, permettendo quindi al nostro eroe di adocchiare l'astronave madre e di intrufolarcisi senza alcuna complicazione. Ma il bello deve ancora venire, ed è storia VOSTRA!
E ora, piccola domanda: ma davvero avete bevuto una simile storia del cavolo? Spero di no, perché in realtà è un pochino diversa: Bob Jones (questo il vero nome) stava semplicemente vagando per lo spazio a bordo della sua astronave quando un'avaria lo costringe ad abbandonare in tutta fretta la nave. Per fortuna proprio pochi minuti prima si era imbattuto in un relitto che i suoi scanner avevano classificato come disabitato. Peccato che poi, una volta dentro, debba scoprire che è pieno di alieni!
Tornando a noi, in pratica dovete guidare il vostro eroe nei meandri della nave alla ricerca del modo di eliminare tutti gli alieni. Ciò potrà sembrare oltremodo facile nei primissimi livelli, in cui appunto i nemici sono in numero limitato e non paiono conoscere ancora il significato di riproduzione genetica. Peccato che poi la realtà venga fuori: negli schemi più avanzati gli alieni sbucano da quasi ogni porta e mettono a dura prova i vostri nervi e la resistenza della vostra armatura. E tra l'altro mandano il rosso il vostro bilancio di consumo proiettili.
Ma forse do troppe cose per scontate: ancora non sapete come si gioca e già parlo di livelli avanzati. Beh, andiamo per ordine: partite armati di una modesta scacciacani (si fa per dire) che La vostra armatura ha a disposizione inoltre la modalità scan e quella infra-red. Per la prima dovete solo fare un piccolo sforzo per ricordarvi lo scanner portatile del film Aliens: è esattamente la stessa cosa e serve a farvi capire quanto siano lontani gli alieni. Data la piccolezza del visore, comunque, è spesso impreciso e inutile ed è molto più consigliabile dare retta ai rumori esterni tipo porte che si aprono o si chiudono. Può però diventare utilissimo quando i proiettili sono contati e si vuole ridurre gli scontri al minimo. Anche la modalità "raggi infrarossi" non è un mistero per nessuno e fa intuire una brutta verità: che da qualche parte nella nave l'impianto di illuminazione deve essere malamente danneggiato. Piccolo particolare: avete bisogno di una batteria speciale per attivare queste opzioni e non la troverete tanto presto....

http://www.oldgamesitalia.net/

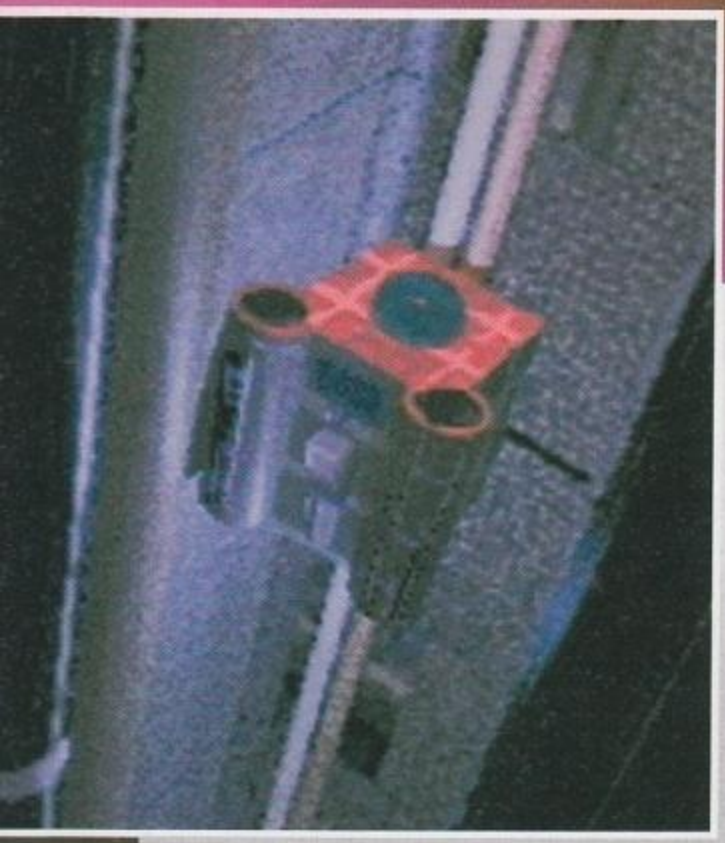
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN EXTREMIS

WILLI

Ora che l'immersione globale si sta affermando come una moda, è arduo restare indifferenti dinanzi a un simile pacco di grafica, soprattutto quando si tratta di alieni cattivi a profusione che vi addentano il casco. E dovreste vedere gli schizzi di ectoplasma sul visore, ogni volta che un alieno è convertito in poltiglia! Ah, i videogiochi moderni ci viziano proprio, e quindi, per piacere, la prossima volta che mi vedrete impegnato davanti a In Extremis, vi sconsiglio di disturbarmi: potrei tramutarmi in alieno e farvi provare gli stessi brividi che tali invasori digitali davano a me!



Per fortuna non avrete bisogno della batteria per consultare la mappa del livello corrente: previo precedente collegamento con l'apposito datacomputer spesso locato vicinissimo all'ascensore, in ogni momento si può dare un'occhiata alle schematiche dello stage in cui siete, anche se ovviamente non quando uno schifido alieno è vicino!
E a questo punto sarebbe anche ora di spendere qualche parolina sull'atmosfera che tanta parte occupa in questo gioco. Già avete capito quale sia l'engine del gioco: pressoché lo stesso di Wolfenstein 3D, Doom, Terminator Rampage, ecc. Con alcune piccole limitazioni: non sono stati inclusi dislivelli, incroci e altre raffinatezze che avrebbero rallentato non poco l'azione. In compenso sono presenti un mucchio di altri dettagli tipo oggetti animati (cannoni che sparano, schermi in loop, fluidi verdognoli che scorrono lungo misteriosi tubi), particolari lugubri (scheletri per terra, corpi umani dilaniati invischiati nella tipica melma degli alieni, gocce di acido che spuntano da squarci nel soffitto e formano pozze per terra, ecc.) e un mucchio di effetti di luce che, se sufficientemente intensi, vi alterano leggermente la visione.
E sempre ottime rimangono le sequenze di distruzione degli alieni, con tanto di esplosione se si è sufficientemente vicini e di relativa spruzzata di acido sul vostro casco (Bleah! Urgh!). E a far da cornice delle texture davvero decoratissime e realistiche, sia sulle pareti, sia su soffitto e pavimento che oltretutto compromettono assai poco la fluidità di gioco (davvero elevata!). Ma anche sui computer più lenti si può ovviare premendo il tasto apposito (F, se non erro) ed eliminando il texture mapping su pavimento e soffitto (e rimpiazzandolo con un banale effetto di sfumature di grigio che toglie non poco all'atmosfera).
Ultime considerazione: anche se il gioco non permette salvataggi alla maniera della concorrenza, offre almeno delle password che vengono fornite all'interno di alcuni ascensori a seconda della difficoltà dei livelli precedenti. Il che vuol dire pressapoco: una ogni due livelli semplici, e una per ogni livello duro.
E ora la parola a Vasquez: "Hey, muchaca. Io ho bisogno di sapere solo UNA cosa. Dove sono!"

G.B

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ARMIAMOCI DI TUTTO PUNTO!

La nave relitto era decisamente ben attrezzata e in ogni livello poteva offrire un bel po' di armi e bonus vari. Peccato che i vecchi occupanti non siano riusciti ad approfittarne in tempo! Beh, fatelo almeno voi!

LG 200M: Questo gingillino veramente sarebbe vostro e ve lo siete portati dietro quando avete lasciato la vostra astronave. E' dotato di un fuoco automatico un po' lentino e non fa grandi danni. Da sostituire appena possibile.

BOLTER 200M: Si comincia un po' a ragionare. I proiettili sono esattamente gli stessi (9mm), ma almeno il fucile è ben più potente e spara tre volte più lontano. E almeno l'autofire è un po' più brioso.

MULTI BOLTER RC: Assai più pericolosa della precedente, grazie anche a dei proiettili maggiorati, rotanti ed esplosivi per il massimo del danno possibile. Ideale quando le cose si mettono male!

SML 1 F: L'arma preferita dai produttori dei vari Alien. Un bel lanciafiamme per bruciare il deretano a tutte le schifezze organiche che vi si parano dinanzi. Efficacissimo nei duelli ravvicinati, peccato solo per lo scarso raggio di azione.

LAS-CAN: E' l'arma definitiva. Un favoloso laser dalla grande precisione e notevole potenza. Pochi colpi bastano a stendere quasi qualsiasi alieno, salvo forse un'ipotetica "Madre" che vi auguro di non incontrare mai!

BOMBA DAM 10: Piccola bomba a scoppio ritardato e raggio ridotto. Può distruggere in un attimo gli occupanti di una camera di una trentina di metri quadri. Ovvero: avete appena il tempo di filarvela visto che il delay è di appena dieci secondi. Usare con cautela: ne esistono pochissimi esemplari in tutta la nave!

BATTERIA BA325: Essenziale per alimentare lo scanner e il visore a infrarossi fornito in dotazione con la vostra tuta da battaglia. Lo troverete solo dopo qualche livello...

CAPSULE DI ENERGIA: Spesso presenti in prossimità dell'ascensore che conduce al livello successivo. Ripristinano il vostro livello di energia e, come tale, si consiglia di utilizzarle solo in caso di salute davvero compromessa. Del resto non vorrete rimanerne senza proprio sul più bello?

BOMBOLE DI OSSIGENO: Altro bonus di difficile reperimento e, nondimeno, essenziale per la vostra sopravvivenza. Assicuratevi di non consumarne troppo con inutili attese o ne avrete presto bisogno. Ma almeno una volta può valere la pena di godersi l'effetto di morte per asfissia!

PC

Di una cosa H.R.Giger, notorio inventore di Alien, può ben vantarsi: di avere lasciato dei segni indelebili in tutti noi. E infatti il tema dell'alieno ammazzatutti continua a spopolare nonostante l'ultima apparizione cinematografica (Alien 3) sia stata un grande insuccesso. La prova è davanti ai nostri occhi: sulla scia di Doom e Terminator Rampage esce questo In Extremis e stupisce mezza redazione per realismo scenico e atmosfera. La parola d'ordine di questo gioco sembra essere: "tremate!". Dopo qualche livello piuttosto semplice, infatti, si precipita nel thrilling più spinto e si iniziano a capire cosa significhi la tensione (se becco lo spiritoso che dice: "il voltaggio?" lo do in pasto agli alieni!)). Tutto questo è stato ottenuto grazie ad una miscela esplosiva, a cui collaborano soprattutto gli scenari davvero decoratissimi, gli avversari spesso cattivi al punto giusto, la bellezza intrinseca del treddi rotazionale in texture mapping (non lo scopriamo adesso) e diversi effettini ed effettacci tra grafici e sonori. Insomma: una vera esperienza virtuale tagliata su misura per giocatori che prediligono le forti emozioni e sanno apprezzare una tecnica di prim'ordine. Del resto l'ultima volta che ho provato simili sensazioni risale a un bel po' di tempo fa quando giocavo a Space Hulk e tremavo (si fa per dire) ogni volta che i Genestealer mi si avvicinavano (o, peggio, mi soffiavano un marine). In due parole: dovete vederlo per credere!

TECNICA 92
GIOCABILITA' 92
INNOVAZIONE 92
GLOBALE 92

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAI QUALCUNO ALLE CALCAGNA...

PARE NON AVERE BUONE INTENZIONI.
È GIUNTO IL MOMENTO DI SFERRARE L'ATTACCO,
IL MOMENTO DI **EVASIVE ACTION**!

EVASIVE ACTION

DUEL FOR THE SKY

PC

MANUALE IN ITALIANO

DIMENTICA LE SIMULAZIONI DI VOLO TRADIZIONALI! IMPUGNA IL JOYSTICK E SCEGLI FRA 4 DIVERSI SCENARI DI GIOCO. ENTRA DA PROTAGONISTA NEL TEATRO DEGLI SCONTRI CRUCIALI DEL 1° E DEL 2° CONFLITTO MONDIALE, NEL VIVO DELLE SOFISTICATISSIME OPERAZIONI DELLA GUERRA COMPUTERIZZATA DEGLI ANNI '90 O, ANCORA, DI QUELLA COMBATTUTA NELLE PROFONDITÀ DELLO SPAZIO GRAZIE A STRUMENTAZIONI DA FANTASCIENZA!

LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

Particle Systems

MINDSCAPE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

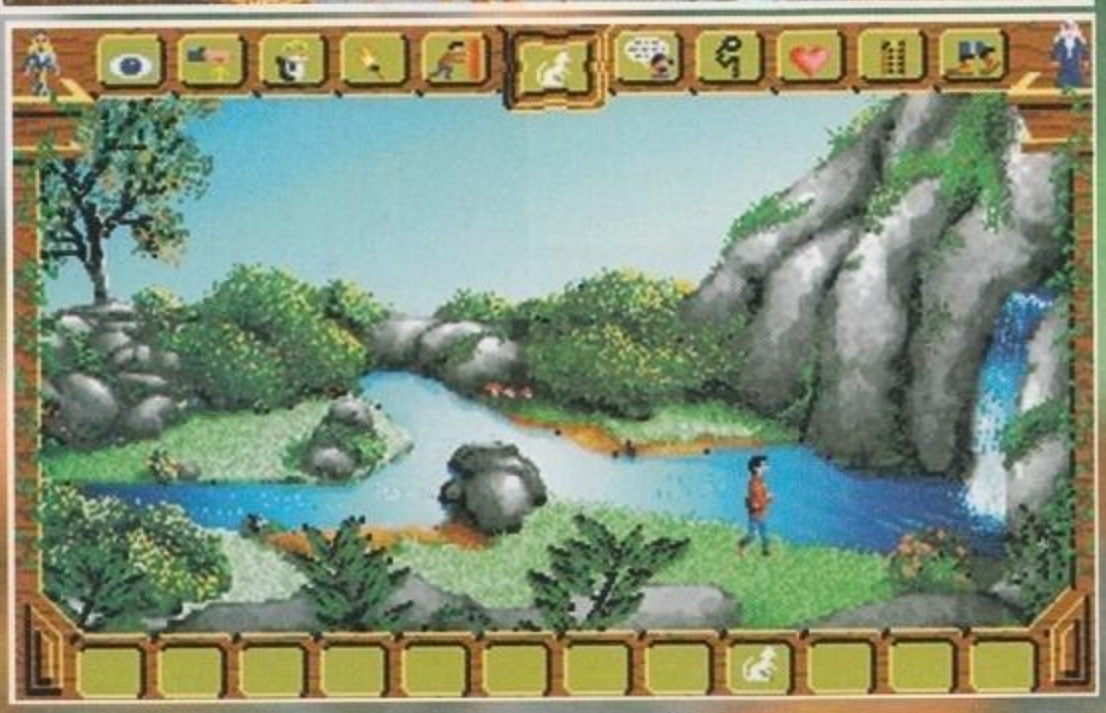
ARMAETH

The Lost Kingdom

Una nuova casa dal promettente nome Real World si affaccia al mondo delle avventure. Peccato che sia distribuita dalla Grandslam...

Non crediate: la storia è sempre la stessa zuppa di sempre! Il solito re saggio, buono e gentile (riempire altre tre pagine di complimenti, grazie!) di nome Armaeth governa con grande oculatezza un regno abitato da molte razze diverse tra cui nani ed elfi, finché non sopraggiunge il solito maledetto cataclisma che manda tutto a quel paese. E tocca ai nostri baldi lettori l'infausto compito di rimettere tutto a posto impersonando lo scemo di turno, che poi sarebbe un certo Killian, il quale avrà il dovere di ritrovare un misterioso reame sperduto pieno zeppo di tesori inimmaginabili.
Nel frattempo tirate pure i remi in barca perché il primo tesoro che vi capita tra le mani è un'interfaccia a dir poco oscena, ben lontana dai cursori intelligenti del giorno d'oggi.
Giusto per farvene un idea pensate a Curse of Enchantia in peggio: migliaia di icone per eseguire ogni singola funzione, attivabili a scelta col tasto destro o sinistro del mouse. Un esempio: se schiacciate sulla mano con la freccetta attiverete alternativamente il comando "prendere" o "lasciare" a seconda del tasto usato. E se le icone non vi fossero sufficienti, si può digitare direttamente il comando in stile adventure testuale proprio come si faceva una volta nei giochi Sierra prima dell'arrivo dell'interfaccia SCI (non la SCSI degli hard disk, sia chiaro!). Inoltre la streghetta in alto a sinistra è il comando LOOK e, se richiamata col tasto destro, ci aiuta elencandoci gli oggetti visibili (visto che la grafica non aiuta molto...).
Beh, se proprio volete saperlo c'è un punto positivo: è incluso un sistema di aiuto a diversi livelli di suggerimento che potrà far comodo agli avventurieri meno abili. Piccolo particolare: non è on-line e quindi dovrete ogni volta tornare al DOS e poi risorbirvi la (noiosa) protezione.
Una piccola curiosità? Anche se pare che i programmatori si siano palesemente ispirati ai vecchi giochi targati Sierra, ufficialmente il modello era il Virtual Theatre dei Revolution: personaggi che vagano e agiscono per i fatti loro, storie che si dipanano mentre voi siete chissà dove, oggetti che appaiono o scompaiono a seconda dei casi, ecc. Peccato che alla fine il risultato finale sia così scadente, come del resto conferma il commento.

G. B.



PC

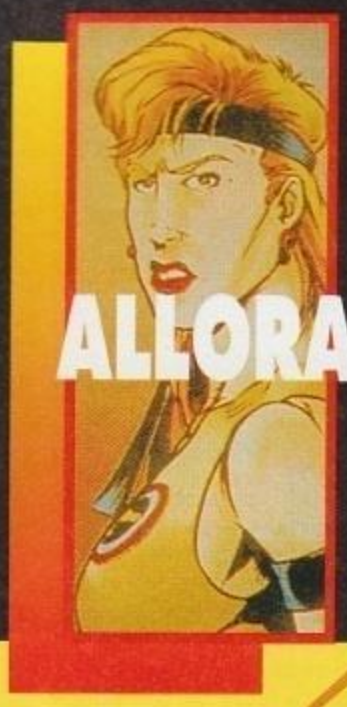
Eeeh? Cos'è 'sta roba?!? Ma dove l'hanno imparato a disegnare quegli orrendi scenari. No, adesso non cominciate a venirmi a dire che le foto sul retro della confezione o sulla rivista sono più che decenti. Certo! In piccolo sembrano decenti, ma vedersele sul monior è davvero un brutto spettacolo. Le immagini mancano totalmente di spazialità e appaiono spesso piatte come non mai o semplicemente assurde da un punto di vista puramente geometrico. E parlo solo degli scenari, che hanno l'unico pregio di essere in VGA 256 colori (colori per giunta sbattuti spesso qua e là in qualche modo). Figuratevi gli sprite e le icone: sembrano disegnati da un bambino di tre anni e il personaggio principale avrà si e no una decina di frame di animazione in tutto. Non parliamo poi del sonoro, dichiaratamente Adlib, ma che pare studiato apposta per uscire dall'altoparlantino interno. Insomma, uno sfacelo tecnico completo, confermato anche dall'estrema lentezza del gioco (se non è compilato ci manca poco) e dallo scarso interesse che suscita: interfaccia antiquata e macchinosa, pochi oggetti, pochi enigmi, scarsa interazione, ecc.

Devo rincarare la dose? I giochi Sierra della prima generazione, colori a parte, erano allo stesso livello, forse meglio. R.I.P.

http://www.oldgamesitalia.net/

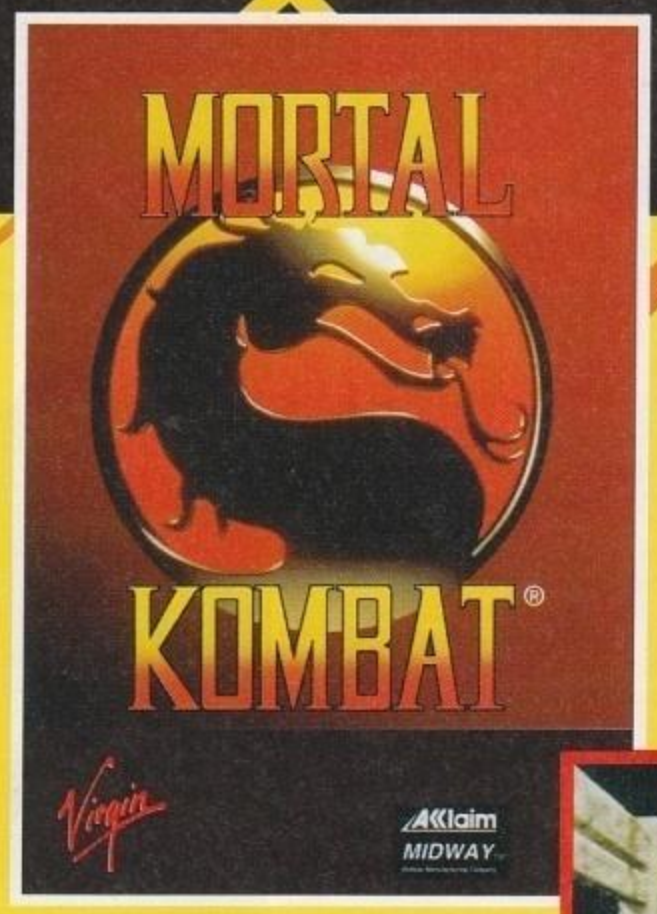
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SEI DAVVERO

ALLORA ENTRA INSIEME A SUB-ZERO, SCORPION,



MORTAL KOMBAT

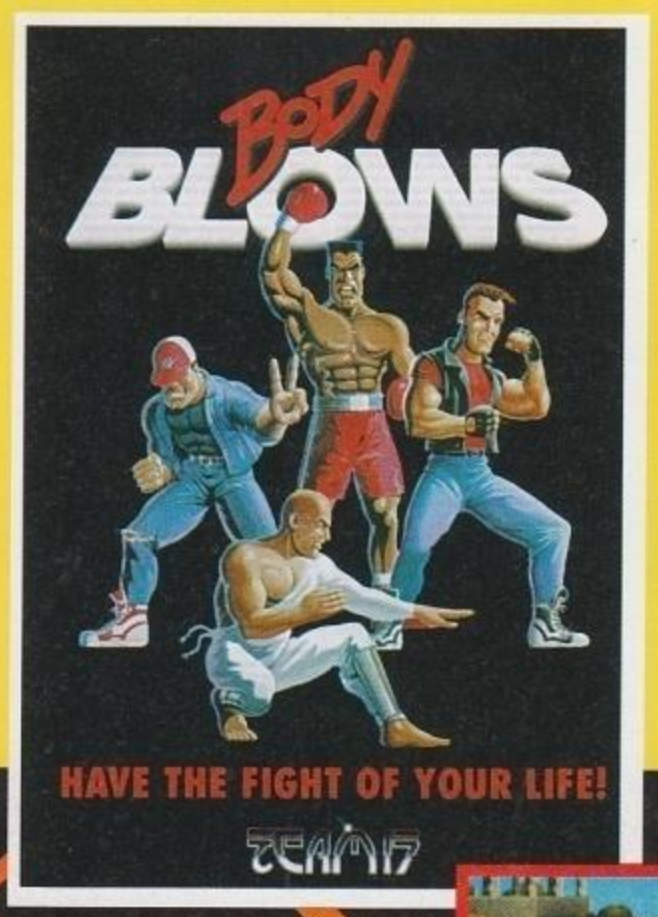
PC • AMIGA

MANUALE IN ITALIANO

" VERAMENTE UN GIOIELLO: GLI APPASSIONATI NON DEVONO FARSELO SFUGGIRE E TUTTI DOVREBBERO PROVARLO ALMENO UNA VOLTA (...):"

K GIOCO 918 (" K " DICEMBRE '93)

ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MORTAL KOMBAT IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY © 1992. ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.



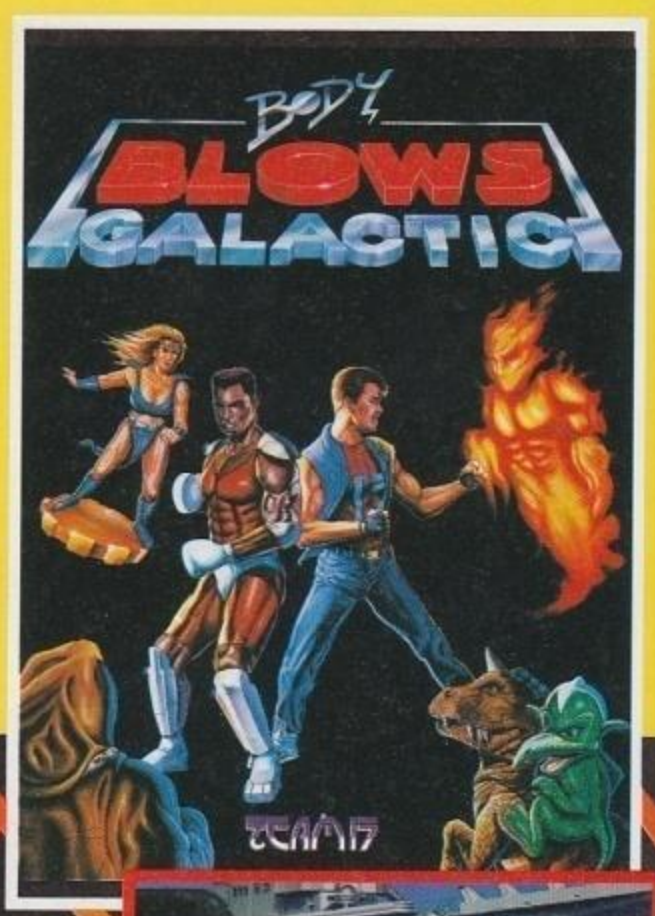
BODY BLOWS

PC • AMIGA

MANUALE IN ITALIANO

" AVEVANO DETTO CHE AVREBBERO TIRATO FUORI IL MEGLIO DALL'AMIGA E L'HANNO FATTO, HANNO DECISO DI LANCIARSI SUL PC E RAGAZZI CHE RISULTATO ...".

92% (" TGM " OTTOBRE '93)



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN DURO ??

BLANKA E GLI ALTRI NELL'OLIMPO DEI CAMPIONI!

In OMAGGIO con un gioco l'Originale " SURIKEN " la Stella dei NINJA!

L'OFFERTA E' VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

STREET FIGHTER II
PC • AMIGA
MANUALE IN ITALIANO
" STREET FIGHTER , UN COIN-OP DANNATAMENTE BELLO CHE CERTAMENTE MERITA UN POSTO D'ONORE NELLA STORIA DEL VIDEOGIOCO ".
(" TGM " GENNAIO '93)

STREET FIGHTER TM II © 1992 CAPCOM USA INC. ALL RIGHTS RESERVED. STREET FIGHTER TM II IS A REGISTERED TRADEMARK OF CAPCOM USA INC. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED UNDER LICENSE FROM CAPCOM USA INC BY U.S.GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM, B6 7AX.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

BODY BLOWS GALACTIC
(BODY BLOWS 2)
AMIGA • AMIGA 1200
MANUALE IN ITALIANO
" VI E' PIACIUTO IL PRIMO EPISODIO ? BEH, BODY BLOWS GALACTIC HA LA STESSA CLASSE DEL PRIMO E UN SACCO DI COSE IN PIU' ... ".
90% (" TGM " DICEMBRE '93)

ELFMANIA
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO
" (...) SI VEDE CHE GLI SVILUPPATORI FINLANDESI DELLA TERRAMARQUE HANNO LAVORATO SODO. LA GRAFICA E' VERAMENTE - E SOTTOLINEO, VERAMENTE - MOZZAFIATO. GLI SFONDI SONO ANIMATI SUPERBAMENTE E LO SCROLLING E' FLUIDISSIMO (...)".
(" K " GENNAIO '94)

IN ARRIVO!

NUMERO VERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

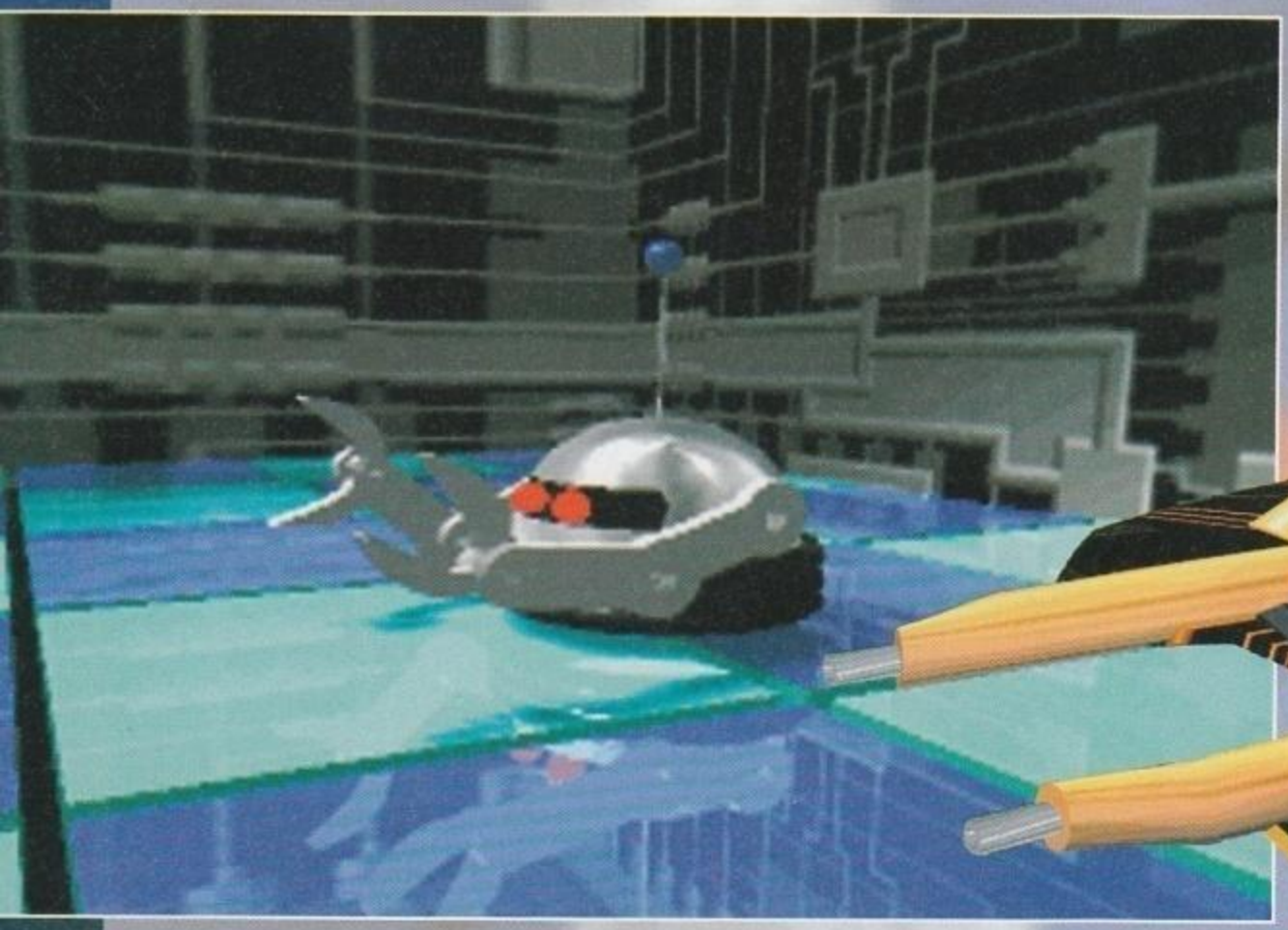
THE LAWNMOWER MAN

Oh, il primo film basato sulla Realtà Virtuale, e ispirato a un racconto del mitico Stephen King, ha finalmente una conversione su lettore CD. Dato l'evento abbiamo pensato di rifilarvi una corposa recensione di quattro pagine. Siete pronti? Siete caldi? Siete carburati? No?!? Potete sempre fare finta, la realtà virtuale l'hanno inventata apposta...

Beh, bando alle ciance: direi di cominciare subito. Con cosa? Ma è semplice, con la storia del film!

THE LAWNMOWER MAN: IL FILM

Il Dr. Lawrence Angelo è uno scienziato, un genio. Un medico che utilizza le proprie apparecchiature e le proprie conoscenze nel campo dell'elettronica e della Realtà Virtuale per studiare le potenzialità del cervello umano e non. Ovviamente i suoi studi erano finanziati da una società multimiliardaria che, tuttavia, aveva ben altri interessi rispetto a quelli che dovevano essere dei fini puramente scientifici: volevano creare una macchina da guerra superiore, un uomo che stimolato con delle sostanze neuro-psicotrope e addestrato nella maniera giusta sarebbe diventato una sorta di computer vivente nel pilotare mezzi da combattimento. Il Dr. Angelo eseguiva i suoi esperimenti su uno scimpanzé, e i suoi progressi erano stati strabilianti, addirittura superiori alle previsioni, ma venuto a



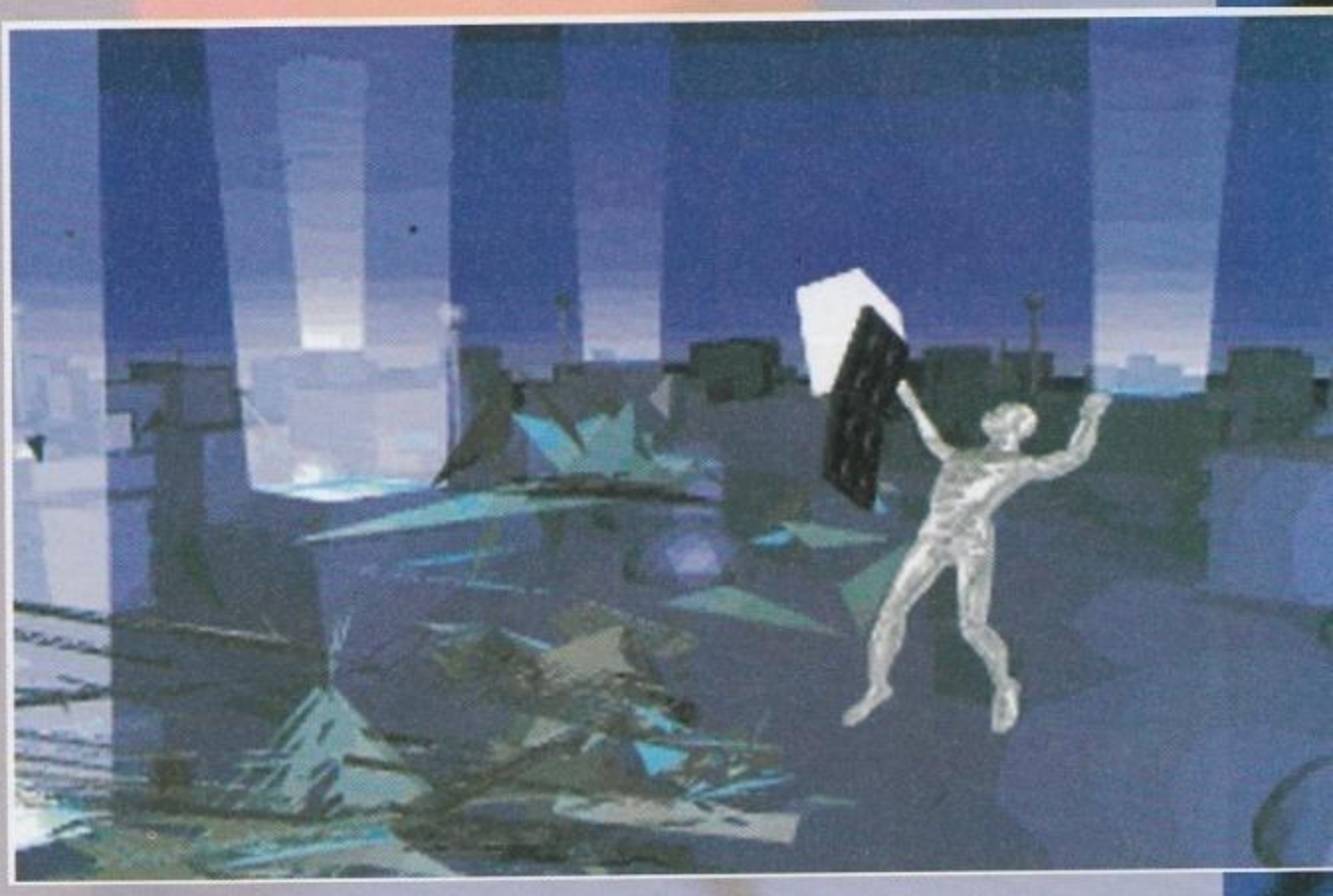
http://www.oldgamesitalia.net/

ATTENZIONE!

La versione qui recensita di Lawnmower Man è quella per lettori CD-Rom a velocità normale. Le foto si riferiscono invece a quella dedicata ai lettori a doppia velocità, che sarà disponibile entro un paio di mesi (l'upgrade sarà richiedibile gratuitamente da tutti coloro che avranno acquistato la prima). Per mostrarvi quali differenze grafiche ci siano, pubblichiamo qui accanto un paio di foto comparative...

conoscenza delle vere intenzioni della Corporazione decise di staccarsi e di continuare i suoi esperimenti in privato.
Jobe è invece un ragazzo semplice, mentalmente ritardato, che si guadagna da vivere tagliando l'erba dei prati del vicinato. Padre McKeen, il tutore del ragazzo, è un fanatico puritano, capace di prendere a cinghiate lo sventurato ogni qual volta ne aveva l'occasione. Ma non era solo lui ad approfittare della sua ingenuità, molta altra gente faceva i propri comodi scaricando le frustrazioni di una vita scialba e insignificante sulla pelle del povero ragazzo. Gli unici

amici che Jobe aveva erano Peter, un bambino che gli dava confidenza, e il Dr. Angelo. Quest'ultimo cominciò a fare esperimenti sul ragazzo, con un duplice fine in testa: quello di continuare i propri studi (e aveva l'occasione di poterlo fare su una mente umana) e quello di cercare d'aiutare il giovane a cambiare vita, migliorandone le capacità intellettive. Tutto procedeva bene, l'intelligenza di Jobe migliorava in tempi brevissimi e il ragazzo diventò una sorta di genio con addirittura delle facoltà paranormali, facoltà che si scoprono essere presenti stabilmente nel cervello, ma che solo in qualche raro caso l'uomo è in grado di sfruttare: grazie alla Realtà Virtuale il Dr. Angelo era riuscito a risvegliarle.
Il Dr. Frederick Timms, vicedirettore della Corporazione nonché supervisore del progetto che stava portando avanti lo stesso Dr. Angelo (prima che questi si dissociasse), venuto a conoscenza dei successi di quest'ultimo, sostituì di nascosto le sostanze stimolanti che il povero professore usava con le sostanze neuro-psicotrope di cui sopra. Jobe diventò così uno psicopatico assetato di vendetta e di potere al di fuori della norma (norma intesa come parametro di confronto con altri psicopatici che hanno fatto la storia dell'umanità: vedi ad esempio Hitler). Prima uccise semplicemente chi gli stava, come dire, antipatico. Poi continuò ad aumentare le proprie facoltà da solo, con lo scopo di potersi interfacciare con la Realtà Virtuale e diventare così un'entità di pura energia. Vi riuscì, trasformandosi conseguentemente in CyberJobe, ma non era finita: il suo scopo era quello di conquistare il mondo prendendo il controllo dei Network di tutto il pianeta. Si diresse così alla sede della Corporazione per interfacciarsi col sistema principale ivi situato e da lì poi passare all'interno dei Network sopra citati. Per impedire al Dr. Angelo d'infiltrarsi nell'RV col chiaro intento di fermarlo, CyberJobe piazzò una bomba ad orologeria settata col tempo strettamente necessario per permettergli di raggiungere il proprio scopo. Ma il dottore, con l'aiuto di Peter e di Carla (la mamma di Peter), trovò ugualmente il tempo di entrare nella realtà virtuale.
Apparentemente, dopo un'aspra lotta all'interno dello stesso sistema principale a suon di codici d'accesso, e grazie all'aiuto di Peter che mandò in confusione quel poco di umano che rimaneva in CyberJobe (d'altronde gli voleva bene), il Dr. Angelo sembrò riuscire nel suo scopo...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE LAWNMOWER MAN

THE LAWNMOWER MAN: IL GIOCO

... Quello che per il mondo reale è un nanosecondo (0,000000001 secondi) all'interno dell'RV può essere dei minuti o addirittura delle ore. Jobe riuscì così a infiltrarsi nel Network e lì creò un suo universo in attesa dell'occasione propizia per farla pagare al povero Dr. Angelo, colpevole d'aver tentato di fermarlo.

L'occasione gli si presentò quando la sua sete di potere, aumentata a dismisura, cancellò quel poco di umano che gli era rimasto, riuscendo a portare nel proprio mondo Peter e Carla, catturandoli, e costringendo così Lawrence a interfacciarsi con la Realtà Virtuale per tentare di liberare quelli che oramai erano diventati i suoi familiari.

Iniziando a giocare prenderete appunto il controllo del "Doc" che collegatosi col proprio sistema di RV si è venuto a trovare in un bizzarro universo creato dallo stesso CyberJobe. Manco a dirlo dovrete riuscire a liberare Peter e Carla, i quali sono tenuti prigionieri all'interno di alcune sfere Cyberstatiche poste chissà dove. Per fare questo dovrete raccogliere delle "Decryption Units" che, fortunatamente, troverete lungo il vostro cammino (quindi non dovrete preoccuparvi di starle a cercare). Si tratta sostanzialmente di una lotta contro il tempo poiché, una volta entrati all'interno di quel bizzarro mondo, il caro e dolce CyberJobe sarà lì pronto a darvi la caccia. Quest'ultimo sarà in grado di manifestarsi sotto due diverse sembianze: la sua (avete presente la parte finale del film? Comunque c'è almeno una foto qui intorno...) e la Grande Rossa (la falciatrice che Jobe usava per tagliare i prati).

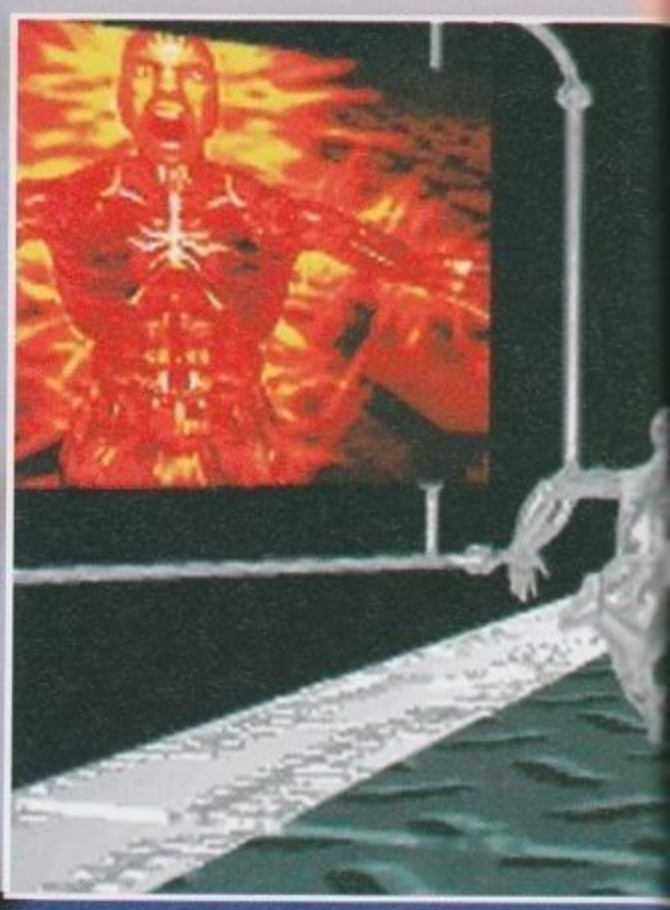
La mancanza di tempo è un fattore di difficoltà in più visto che la sostanza del gioco è costituita da due variabili: le sezioni da laser-game e i puzzle. Alla prova saranno quindi messi i vostri riflessi e il vostro cervello, poiché, ovviamente, nelle sezioni cosiddette arcade si tratterà di fare la mossa giusta al momento giusto, mentre per i puzzle dovrete usare il vostro ingegno, poiché non ci sarà nessuno a darvi una mano.

Mi scusi? In che senso non ci sarà nessuno a darci una mano? (Voci provenienti dal profondo della mia coscienza...). Ok, cercherò di essere più preciso. Le prime due sezioni del gioco, per esempio, sono in stile laser-game. Il sonoro, tremendamente d'atmosfera e molto ben realizzato a parte alcune digitalizzazioni che risultano piuttosto scialbe, è alla base di tutto: sarà infatti una voce femminile a dirvi cosa fare, se saltare o se abbassarvi nella prima sezione (state scappando dalla Grande Rossa che segue come un cane inferocito), o che direzioni seguire nella seconda. Approposito della suddetta c'è da dire che è ispirata a quella parte del film dove Jobe e Peter si divertono a casa del Dr. Angelo con un giochillo veramente simpatico, in cui i due protagonisti si affrontano a bordo di strani velivoli non ben identificati. Trattandosi appunto di un oggetto volante tenete presente che per andare verso l'alto dovrete premere verso il basso e viceversa. Prima di passare ai puzzle (terza, quarta e quinta sezione, per esempio), un ultimo appunto riguardante proprio una serie di digitalizzazioni prese direttamente dal film. Suppongo si tratti di una serie di flashback, in cui il Dr. Angelo si ricorda dei suoi esperimenti con Jobe e che lo stesso dottore, protagonista di questa vicenda, accosta alle sezioni che compongono quest'universo man mano che se le trova davanti. Ma passiamo oltre.

Nella terza sezione vi troverete a dover oltrepassare uno sbarramento di energia elettromagnetica. Per fare ciò dovrete superare un quiz classico che si trova abitualmente nei test di logica. Si tratta di scovare l'intruso in una serie di quattro figure, lettere o numeri. Avrete tre tentativi a disposizione, così come per la quarta sezione, in cui vi troverete a che fare con una tastiera virtuale e dove dovrete semplicemente ripetere la sequenza di note che vi verrà proposta. Naturalmente non dovrete perdere troppo tempo, visto che la Grande Rossa è sempre in agguato pronta a darvi una ripassata con le sue lame affilate.

Durante lo svolgimento del gioco vi capiterà d'incontrare anche le trasposizioni virtuali dei vari personaggi del film, come gli stessi Padre McKeen e il Dr. Timms, nonché il direttore della Corporazione, Rosco (lo scimpanzé), Peter e Carla. Costoro, come detto, sono stati rapiti e imprigionati all'interno del suddetto universo, gli altri invece sono stati ricreati da CyberJobe, grazie alle informazioni che aveva memorizzato durante la sua permanenza nel mondo reale.

Le sezioni in totale sono dodici, delle prime quattro ve ne ho già parlato, mentre le altre nell'ordine sono: un circuito di un computer che strutturato sotto forma di labirinto prevede tre uscite, una è la via della salvezza, le altre due portano a una morte "elettrica". Una porta ad accesso negato, il Vortex Bridge (mo' non sto a descriverli tutti, sennò facciamo notte... eppoi il manuale l'hanno inventato apposta), uno scontro a colpi di cannone con Padre McKeen, il ritorno del laser-game per la nona e la decima (prima bisogna saltare e poi dovrete evitare di farvi beccare dalle Cybervespe), una sorta di cubo di Rubik e la Strada della Gloria (laser-game docet).



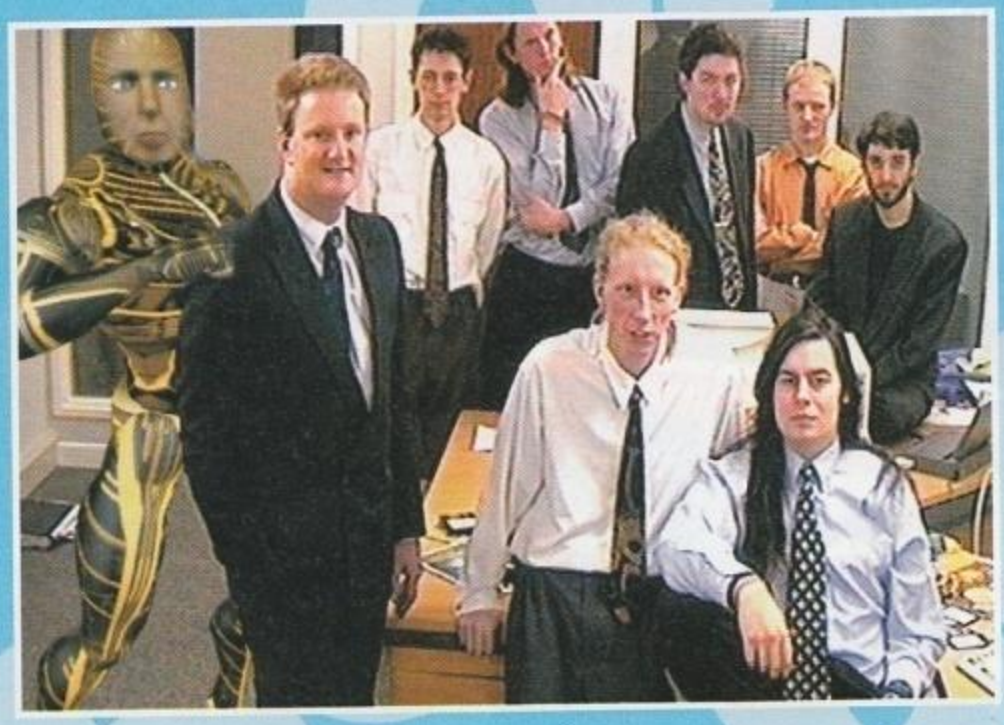
http://www.oldgamesitalia.net/

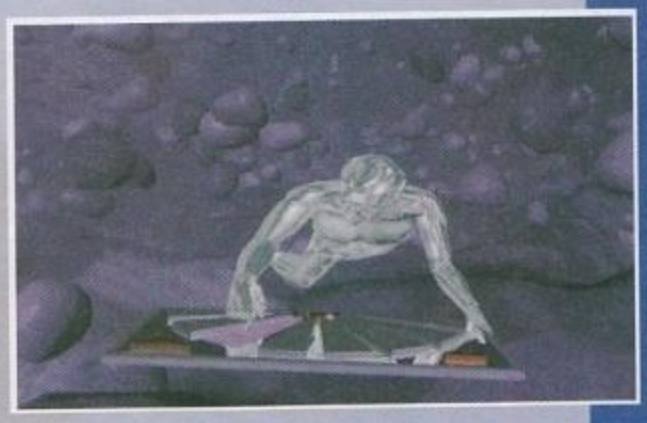
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SORRIDETE...

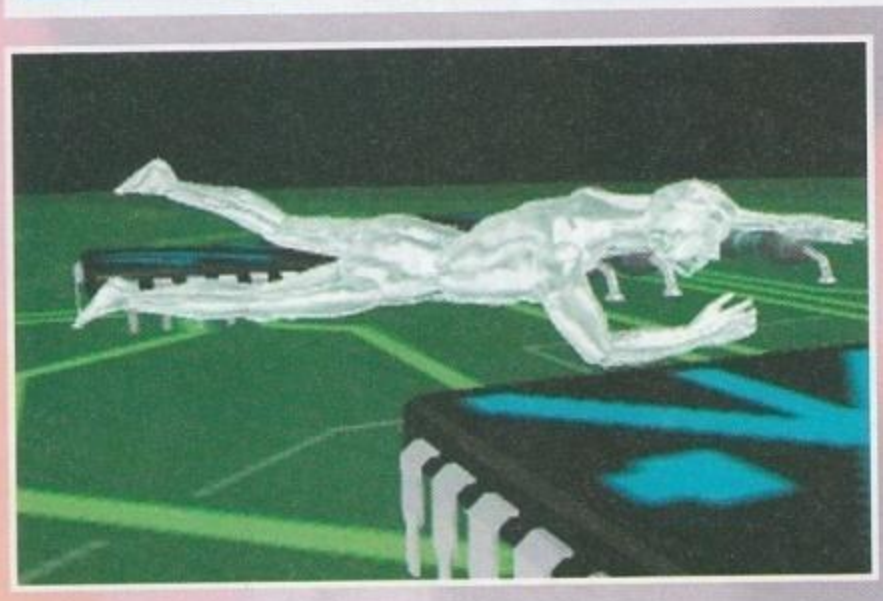
Come con un minimo di intuizione avreste potuto già capire da soli, quelli raffigurati in questa fotografia sono proprio i programmatori del gioco...





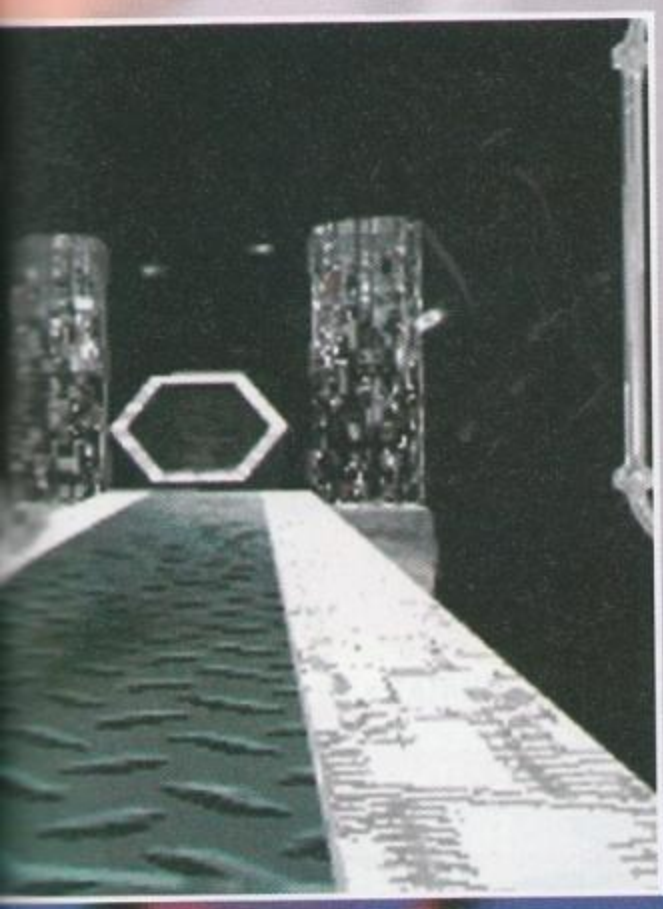
TECNICAMENTE

La configurazione minima necessaria è la seguente: 386 a 20 Mhz, 640 KB di memoria base e due mega di memoria estesa, un lettore CD-ROM a 150 Kb di transfer rate, DOS 5.0, Sound Blaster, VGA e tastiera; mentre quella consigliata consiste in un 486 con quattro mega di Ram, venti mega d'installazione su Hard Disk e un lettore CD-ROM con un transfer rate di 300 Kbyte al secondo.



Tutto il gioco è caratterizzato da una mole grafica spaventosa. Delle digitalizzazioni vi ho già detto, ma quelle sono il meno: i personaggi e le varie ambientazioni riprendono discretamente tutto il lavoro grafico, opera di computer, usato nell'omonimo film.
A questo punto v'ho detto tutto al riguardo. Vi lascio a un paio di box aggiuntivi piuttosto interessanti e ai vari commenti.

Emanuele "SHIN" Scichilone



LE ALTRE VERSIONI

Ebbene sì. La versione CD-ROM per Macintosh è quasi pronta, ma non sarà la sola. Alla Sales Curve hanno in progetto le seguenti update: 3DO (olè!), CD-I (olè!) e CD-32 (ariolè!). Oltre a una versione per il Jaguar, ma su queste pagine non è che c'interessi molto...

NEWS ABOUT THE MOVIE...

Si è trattato di un successo sia in Europa, che negli States e in Giappone. Ha incassato circa centoquarantacinque milioni di dollari e può vantare di aver avuto un audience superiore ai quaranta milioni di spettatori. Attualmente è in fase di produzione il seguito (i lavori sono iniziati nell'autunno del '93) e la Allied Vision Ltd., la casa produttrice, annuncia di aver raddoppiato il budget a disposizione, e promette lo "stato dell'arte" per quanto riguarda la computer grafica. Staremo a vedere, spero solo che la trama non sia la stessa di questo gioco, sennò li accoppo (non che sia male, ma che gusto ci sarebbe?).

PC CDROM

Credo che The Lawnmower Man vada preso così com'è. Ovvero come un laser-game alternativo, in cui bisogna essere di riflessi pronti e non bisogna perdere tempo. Un laser-game che una buona volta non ha la grafica da cartone animato e alle quale sono stati implementati una serie di puzzle che a dire il vero non sono neanche tanto complessi, ma comunque interessanti. Tecnicamente valido, non eccezionale, vanta sia una grafica che un sonoro d'indubbio effetto, con un uso massiccio del rendering e delle digitalizzazioni.
Come vi abbiamo già segnalato in apertura, la versione attualmente in commercio è quella per lettori standard e la grafica, a dire il vero, lascia in certi passaggi piuttosto a desiderare; ma questo è un problema che l'upgrade gratuita sarà in grado di risolvere brillantemente...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO UFFICIALE DELLE OLIMPIADI

Winter OLYMPICS

10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE PER UN DIVERTIMENTO INFINITO: DISCESA LIBERA, SLALOM, SLALOM GIGANTE, SLALOM SPECIALE, SALTO TRAMPOLINO, SALTO ACROBATICO, SLITTINO, BOB, PATTINAGGIO, BIATHLON (FONDO + TIRO CARABINA).

SALTO TRAMPOLINO, EFFETTO MOZZAFIATO!

GARA DI BOB DOPPIA O SINGOLA, CON CURVE E STERZATE A PIU' DI 100 Km/h !

BIATHLON, GARA CON SCI DA FONDO CON ESIBIZIONI DI TIRO CON LA CARABINA.

U.S. GOLD

Lillehammer'94

MEGA DRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SNES • GAMEBOY • AMIGA • PC • CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - V

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUI

POTRAI RIVIVERE TUTTE LE EMOZIONI DELLE OLIMPIADI INVERNALI '94 DI LILLEHAMMER

RACCOGLI LA SFIDA CON WINTER OLYMPICS LICENZA UFFICIALE DELLA XVII° EDIZIONE !!!

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA - Via Portanova 18/a
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO - Via Murri 75/a • Via Lombardi 43 • Via S. Stefano 30/2 • Via Indipendenza 66
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE - Via S.Rocco10/c • Via J.F.Kennedy15/t
MODENA - ORSA MAGGIORE - P.zza Matteotti 20 • C. Comm. I Portali
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA - P.zza Martiri Partigiani 31
PARMA - PINOCCHIO GIOCATTOLI - Via Farini 16/a
FERRARA - PINOCCHIO - Via Giusti 4 c/o C. Comm.

FRIULI VENEZIA GIULIA

TRIESTE - VIDEOLANDGAMES - Via Rismondo 4
PORDENONE - KIT MARKET - Largo S. Giacomo 4
ZOPPOLA (PN) - SME - Via Udine 28

LAZIO

ROMA - STYL HOUSE 2000 - Via P. Maffi 28/32
ROMA - TAKE AWAY - Via Tripolitana 164
ROMA - MEGABOY - Via F. Palasciano 105
ROMA - LA CHIOCCIA - V.le Marconi 277

LOMBARDIA

LECCO (CO) - FUMAGALLI - Via Cairoli 48
CERESE DI VIRGILIO (MN) - PINOCCHIO DI MULTIMARKET CASTELLO - Piazzale Commercio 1
VARESE - CEDI MEGA - Via Giusti 12/a

REPUBBLICA SAN MARINO

SERRAVALLE - ELECTRONICS - Via V Febbraio

SICILIA

CATANIA - PRISMA COMPUTERS - Via Canfora 122/124

TRENTINO ALTO ADIGE

BOLZANO - COMPUTER POINT - Via Rovigo 22/a
BOLZANO - GUTWENIGER - Via Portici 16
LAIVES (BZ) - EUROCENTER DUE - Via Kennedy 181
MERANO (BZ) - ERICH KONTSCHIEDER - Lauben 313
MERANO (BZ) - BIMBO GIOCATTOLI - C.so Libertà 174
TRENTO - ELDOM - Via Brennero 394
GARDOLO (TN) - MUSIC CENTER - Via IV Novembre 70/6

UMBRIA

PERUGIA - MIGLIORATI - Via Ercolano 3/10

VENETO

THIENE (VI) - TECNOCITY - Via Valposina 55
THIENE (VI) - PINOCCHIO DI MULTIMARKET CASTELLO Via Gombe int. 29 c/o C. Comm.
PORTOGRUARO (VE) - IDEA - Via F.Bonò 1/c
PORTOGRUARO (VE) - ADRIA MODEL - C. Comm. Adriatico
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO - Via Venezia 8
VENEZIA - R. CAPUTO - P.zza S. Marco 5193
PADOVA - CASTELLO GIOCATTOLI - V.le Venezia 61 c/o C.Comm. Giotto
CEGGIA (VE) - SARTORELLO - Via Duca D'Aosta 4
MARGHERA (VE) - SME - Via Orsato 5
MESTRE (VE) - SME - Via Torino 101
SUSEGANA (TV) - SME - Via Conegliano 59

© LOOK 1991 © 1993 U. S. GOLD. ALL RIGHTS RESERVED. U. S. GOLD IS A REGISTERED TRADEMARK OF U. S. GOLD LTD. 'SEGA', 'MEGA', 'GAME GEAR' ARE TRADEMAR OF SEGA ENTERPRISES LTD. © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM, AND THE NINTENDO PRODUCT SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALONE IN THE DARK 2

CARNBY è di ritorno

distribuito in esclusiva da
C.T.O.
INFOGRAMES
disponibile per PC
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

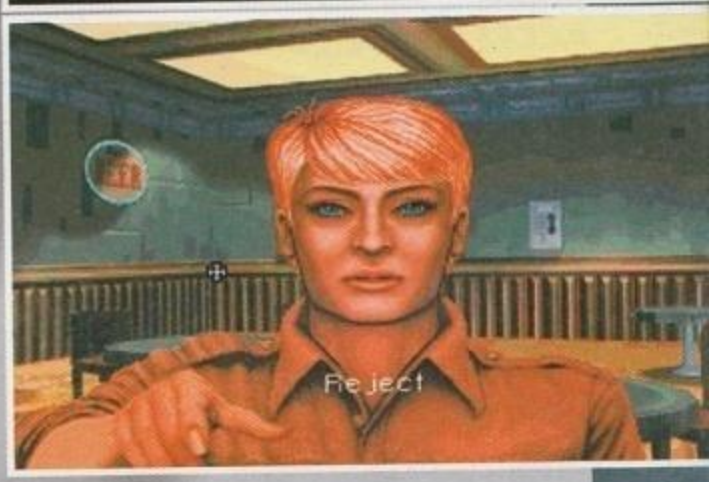
http://www.oldgamesitalia.net/

PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

"Origin: We create worlds". Ma visto che non siamo mai contenti facciamo anche i data disk... meglio di così!!!

Dopo il discreto successo di Privateer era fuor di dubbio che la Origin non facesse uscire un data disk dedicato a questo concorrente (purtroppo perdente) di Elite II.
Ma che novità sono state implementate? Per caso nuovi mondi da esplorare o nuove astronavi da pilotare? Niente di tutto questo, sfortunatamente.
Questo data disk si colloca, temporalmente parlando, alla fine di Privateer. Dopo aver distrutto il misterioso vascello alieno (il cui nome, se non ricordo male, rispondeva a "Steltek Drone") ed esservi impadroniti della sua preziosa e potentissima arma, avete deciso di concedervi un sano e meritato periodo di riposo su uno dei tanti pianeti appartenenti al Settore Gemini. Tutto sembrava andare bene, astronave parcheggiata, possibilità di divertimento a non finire, soldi in tasca e nessuna particolare missione da portare a termine. Ad un certo punto però vi ricordate di aver lasciato a bordo del vostro potente mezzo il Bancomat. Vi dirigete verso il parcheggio quando venite fermati dal custode di turno: un tipo davvero poco raccomandabile, alloggiato in un esoscheletro armato di tutto punto. "Signore, mi hanno dato ordine di avvertirla che il suo vascello ha subito un furto, avvertirla che il suo vascello ha subito un furto, precisamente è stato smontato uno dei cannoni". Provate a indovinare quale è stato rubato? Esatto! Lo "Steltek Gun" è sparito e voi non ci potete fare niente. Rapido scambio di battute con la pseudo-guardia e dissolvenza...
Così si apre Righteous Fire che propone circa 24 nuove missioni e alcuni nuovi gadget da aggiungere alle astronavi. Sarà infatti possibile upgradare il nostro vascello con il massimo in fatto di armi disponibili: cannone a fusione (Fusion Cannon), un nome una garanzia, l'Isometal Armour invece è un nuovo tipo di corazzamento che si rivela molto più resistente ai tipi presenti nel gioco originale. Abbiamo poi vari dispositivi: il Gun Cooler vi permetterà di ricaricare i cannoni più rapidamente, lo Shield Regenerator farà sì che gli scudi dell'astronave impieghino meno tempo per ricaricarsi, il Thrust Enhancer rappresenta in pratica una sorta di turbo, lo Speed Enhancer è invece un'elaborazione che aumenterà la velocità dell'astronave. Dulcis in fundo i giocatori di Privateer si ricorderanno del droide addetto alle riparazioni in tempo reale. Bene, in Righteous Fire avrete la possibilità di comprare un'unità ARD (Advanced Repair Droid) che promette di essere più efficiente e veloce nelle riparazioni.
Tutto qui, nessun nuovo mondo né nuove astronavi. Solo qualche nuova missione e un paio di gadget... sob!
La struttura di gioco è rimasta basilarmente la stessa, stessi nemici, qualche nuovo personaggio con cui trattare (tra cui spicca una bionda niente male!!!).

Stefano "BDM" Petrullo



PC

Per tutti coloro che si sono divertiti con Privateer, Righteous Fire rappresenta senza dubbio un valido add-on al gioco originale anche se, a dire il vero, questo data disk mi ha lasciato con l'amaro in bocca. Dopo l'uscita di Elite II avevo accantonato Privateer in favore del capolavoro di Braben, ora l'ho ripreso in mano, ma mi aspettavo di più. Non chiedevo certo un cambiamento radicale delle routine o un aggiornamento in SVGA della grafica. Però un paio di nuovi mondi e almeno un'astronave nuova non mi sembravano delle richieste impossibili da soddisfare. O sbaglio?
Certo (quasi) trenta nuove missioni da affrontare rappresentano una sfida allettante, i nuovi equipaggiamenti sono ben accetti, ma, e non smetterò mai di ripeterlo, alla Origin potevano dare qualcosina di più a noi poveri utenti finali...
Ad ogni modo se siete maniaci di Privateer troverete Righteous Fire decisamente allettante, in caso contrario girate pure pagina e leggete la prossima recensione... See ya!!!

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
81
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEXT INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

di Ciampitti Antonio
Via Bugatti 13, 20017 - RHO
Negozio Inf. 02/93505280
Ordini: 02/93505942
Fax: 02/93505219

AMIGA 4000/40
6 Mb Ram – 130 Mb HD
L. 3.799.000

A4000/68C040
6 Mb Ram – 130 Mb HD
L. Telefonare !!!

AMIGA 4000/30
4 Mb Ram – 130 Mb HD
L. 2.499.000

★ DISK EXPANDER ★

RADDOPPIA LA CAPACITÀ DEL TUO HD, DEI TUOI DISCHETTI, PERFINO DELLA RAD:!

Conner HD 3.5" IDE

Capacità	*accesso*	*cache*	*prezzo unitario*
85,06 MB	17 ms	32 kB	L. 318.000
170,12 MB	17 ms	32 kB	L. 410.000
213,00 MB	14 ms	32 kB	L. 499.000
252,03 MB	14 ms	32 kB	L. 579.000
343,00 MB	13 ms	32 kB	L. 712.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000

Conner HD 3.5" SCSI

Capacità	*accesso*	*cache*	*prezzo unitario*
170,00 MB	17 ms	32 kB	L. 499.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000
1371,80 MB	10 ms	256 kB	L. 2.249.000

Tutte le marche riportate sono marchi di fabbrica registrati.
I prezzi sono inclusi I.V.A. I prezzi possono essere soggetti a variazioni senza preavviso.

DISPONIBILI SCHEDE ACCELERATRICI PER L'AMIGA 4000!!:
68040 – 28 MHz... L. 1.199.000 68040 – 33 MHz... L. 1.499.000

ACCESSORI E PERIFERICHE DISPONIBILI:

HD 80 Mb 2.5"	L.	599.000
HD 120 Mb 2.5"	L.	715.000
Ram 2 Mb (pcmcia)	L.	349.000
Ram 4 Mb (pcmcia)	L.	499.000
Coprocessore 68882 33 MHz con quarzo	L.	299.000
Modulo simm 4 Mb Ram 32 bit	L.	399.000
Pc 1208 – Ram 0 Mb	L.	249.000
Pc 1208 – Ram 4 Mb	L.	690.000
Pc 1208 – Ram 8 Mb	L.	999.000
Pc 1208 – Ram 0 Mb con 68882 33 MHz	L.	549.000
Pc 1208 – Ram 4 Mb con 68882 33 MHz	L.	899.000
Pc 1208 – Ram 8 Mb con 68882 33 MHz	L.	1.299.000
Power scanner – (64 grigi, 400 Dpi)	L.	269.900
Epson GT 6500 scanner – (24 bit, software)	L.	2.249.000
Vidi 12 – (Digitaliz. x AGA-SVHS)	L.	399.000
Vidi 12 RT – (Digitaliz. in tempo reale)	L.	499.000
Vidi 24 – (Digitaliz. x AGA-SVHS)	L.	799.000
Vidi 24 RT – (Digitaliz. in tempo reale)	L.	899.000
Videon 4.1 GOLD – (per chip AGA!!!)	L.	399.000
Microgen – (Genlock VHS)	L.	299.000
MKIII E.C.R. – (Genlock SVHS/VHS)	L.	449.000
GLock G.V.P. – (Genlock SVHS/VHS)	L.	999.000
1084s – (Monitor Commodore)	L.	399.000
1940s – (Monitor Commodore)	L.	549.000
1942s – (Monitor Commodore)	L.	699.000
Video DAC 18 – (Scheda grafica 18 bit)	L.	229.000
Merlin 1 Mb ram – (Scheda grafica 24 bit)	L.	749.000
Merlin 4 Mb ram – (Scheda grafica 24 bit)	L.	999.000
Picasso 2 1 Mb ram – (Scheda grafica 24 bit)	L.	699.000
Picasso 2 2 Mb ram – (Scheda grafica 24 bit)	L.	899.000
Drive esterno 880 Kb esterno	L.	144.900
Drive esterno 880/1760 Kb esterno	L.	150.000
Drive esterno 880/1760 Kb esterno	L.	299.000
Drive interno 880/1760 Kb per Amiga 1200	L.	299.000
Drive esterno 5" 1/4	L.	169.000
OverTop Sampler – (Digital. stereo)	L.	149.000
Home music Kit – (Digital. stereo + 2 softw.)	L.	279.000
Clarity 16 – (Digit. stereo – int. midi + softw.)	L.	329.000
Midi Interface Prof. – (3 In, 1 Through, 1 Out)	L.	69.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE:
Hard disk 52 Mb Quantum x A500 con interfaccia GVP serie II exp 8 Mb ram + possibilità emulatore 286 DOS ... Completo L. 650.000
Kickstart versione 1.3/1.2 ..... L. 49.000

AMIGA1200 DESKTOP DYNAMITE*

2 Mb Ram – Kickstart 3.0 – Chip AA

- **Wordworth 2.2 – AGA:** programma di scrittura italiano con dizionario...!
- **Dpaint 4.5 – AGA:** programma di disegno e animazione potente...!
- **Print Manager:** programma per ottimizzare stampa...!
- **Oscar e Dennis** (sì, gli stessi del CD32!!!)

In più, solo da NEXT Computers: **37 giochi in omaggio + disco Utility – (o joystick)**

L. 719.000

* Attenzione!!! Offerta limitata, valida solo fino ad esaurimento scorte

OFFERTA STAMPANTI:

Seikosha	(9 aghi, 80 col., 190 cps)	L. 294.500
Star Lc-100	(9 aghi, 80 col., 225 cps, colore)	L. 336.000
Nec P20	(24 aghi, 80 col., 180 cps, 360 dpi)	L. 546.000
Star Lc 24-200	(24 aghi, 80 col., 222 cps, 360 dpi)	L. 546.000
Star Lc 24-200 C	(24 aghi, 80 col., 222 cps, 360 dpi)	L. 630.000
Epson Stylus 800	(getto d'inch., 80 col., 180 cps, 300 dpi)	L. 579.000
Hp DeskJet 510	(getto d'inch., 80 col., 3ppm, 300 dpi)	L. 539.000
Hp DeskJet 550 c	(getto d'inch., 80 col., 240 cps, 300 dpi)	L. 639.000
Hp DeskJet 550 c	(getto d'inch., 80 col., 240 cps, 300 dpi)	L. 1.050.000
Hp DeskJet 1200 c	(getto d'inch., 136 col., 1mpp, 300 dpi)	L. 2.689.000
IBM-Lexmark	(laser, 80 col., 6ppm)	L. 1.219.000

Le altre stampanti seguiranno con l'aggiornamento del catalogo!
Prezzi più IVA solo stampanti!

Si raccomanda la spettabile clientela di voler specificare sempre, per ogni ordinazione fatta allo 02/93505942:

- Il proprio cognome e nome
- L'indirizzo completo dove recapitare la merce
- Il numero di telefono per eventuali problemi

SPEDIZIONI VELOCI IN TUTTA ITALIA!!

per posta: pacco espresso assicurato, (L. 13.000 – 1 settimana)
per corriere tramite UPS Alimondo, (L. 25.000 – 2 giorni massimo!!)

...TELEFONA SUBITO...!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

STAKAR POINT

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS 3 SLOTS + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE (P24T/ZIF)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB - SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB OAK 087 (WINDOWS ACCELLERATOR)
GARANZIA 12 MESI - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE - PREZZI x 1000 ESCLUSA IVA 19%

	CPU	RAM	HARD DISK	SCHEDA SVGA	PREZZO
AMD	386DX-40	4MB	210MB	OAK 087	1.340
AMD	486DX-40	4MB	210MB	OAK 087	1.690
AMD	486DX2-66	4MB	210MB	OAK 087	1.990
INTEL	486DX-33	4MB	210MB	OAK 087	1.740
INTEL	486DX2-66	4MB	210MB	OAK 087	2.140
INTEL	PENTIUM 60 PCI	8MB	210MB	OAK 087	3.690

MS DOS 6.2 + WINDOWS 3.1 PREINSTALLATI SU PC CON MANUALI E LICENZA + 200

OPZIONI

- LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 1.0+CC MAIL 1.1 + 150
- HARD DISK 250MB/340MB/540MB + 50/ 150/ 550
- SCHEDA VGA VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC CL5428 1MB>2MB (TRUE COLOR+GRAPHIC ACCELERATOR) + 60
- SCHEDA VGA PCI LOCAL BUS S3 928 1MB>2MB (TRUE COLOR + GRAPHIC ACCELERATOR) + 390
- CONTROLLER VESA LOCAL BUS FD/HD MULTI I/O + 40

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS

386DX-40 (AMD)	240
486DX-40 / 486DX2-66 (AMD)	640/940
486DX-33 / 486DX2-66 (INTEL)	690/1.090
486DX-XX **NO CPU** 128KC/256KC	190/240

HARD DISK AT-BUS

210MB WESTERN DIGITAL 15ms	390
250MB WD/CONNER/SEAGATE 15ms	440
340MB WD/CONNER/SEAGATE 12ms	540
425MB WESTERN DIGITAL 10ms	790
540MB WESTERN GIGITAL 10ms	940
170MB WESTERN DIGITAL 2,5"	540
CTRL+CACHE **PROMISE DC4030** VESA LOCAL BUS 0>16MB	290
CTRL+CACHE **PROMISE DC420** VESA LOCAL BUS 512KB>1MB	190
STREAMER 120/250MB CONNER	350

SCHEDE VGA

OAK 087 1MB (WINDOWS ACCELERATOR)	140
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	190
S3 805 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	290
WEITEK P9000 2MB VESA LOCAL BUS	690
S3 928 1MB>2MB PCI LOCAL BUS	490
DIAMOND VIPER 2MB PCI LOCAL BUS (16.7ML	890

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 12x12"	290
TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 18x12"	520
HANDY **TRUST** B/W 256 + OCR	190
HANDY **TRUST** COLOR 276.000C + OCR	390
HANDY **LOGITECH** SCANMAN 256	290
HANDY **LOGITECH** SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
HANDY **LOGITECH** SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	490
SCANNER PIANO A4 **TRUST** 1200dpi 16,7 MC + OCR	1.290
SCANNER PIANO A4 **UMAX** UC-840 1600dpi 16,7 MC + OCR	1.790

MONITORS

14" **TRUST** B/W 1024x0.28	190
14" **ETC** 1024x768x0,28	440
14" **ETC** 1024x768x0,28 NI	490
14" **LARIS** 1024x0.28 LR	490
14" **TRUST** 1024x0.28 NI LR	540
14" **NEC SVGA** 1024x0.28 NI LR	640
15" **ETC** 1280x1024x0,28 NI LR DIGITALE + DISPLAY	690
15" **NEC 3V** 1024x768x0.28 NI LR (60 Hz)	990
15" **NEC 4FGe ipm** 1024x768x0.28 NI LR (76Hz)	1.350
17" **ETC** 1280x1024x0,26 NI LR DIGITALE + DISPLAY	1.390
17" **NEC 5FGe** 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" **NEC 5FGp** 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
17" **PHILIPS TRINITRON** 1280x1024x0,26 NI LR DIGITALE	1.890
17" **ROYAL** 1280x1024x0.28 NI	1.290
20" **SONY 2036** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

COMPAQ CONTURA 386SL25 4/12MB HD84MB	2.290
SUPERMATE 486SLC25 4/8MB HD170MB	2.690
486DX-XX 4MB NO CPU - NO HD	2.190

MODEM/FAX TRUST MNP 2-5 V.42bis

SOFTWARE BITCOM BITFAX DOS+SUPERFAX x WINDOWS

2400/9600 INTERNO + VIDEOTEL	190
2400/9600 ESTERNO + VIDEOTEL	240
14400/14400 INTERNO	290
14400/14400 ESTERNO	340
14400/14400 POCKET + VIDEOTEL	370
SOFTWARE SUPERFAX O WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI - SIMM - CPU

80387 SL 16/33 - DX 33 INTEL	150
80387 DX-40 ULSI / IIT	170
SIMM 256 KB/1MB/4MB	25/90/320
SIMM 4 MB 72 PIN	340
CPU 80486DX-33 (INTEL)/80486DX2-50 (INTEL)	540/670
CPU 80486DX-40 (AMD) /80486DX-50 (INTEL)	490/790
CPU 80486DX2-66 (AMD)/(INTEL)	790/940

SOFTWARE (ITALIANO)

WORKS 3.0 PER DOS	240
WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS/WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
MS DOS 6.2	100
WINDOWS 3.1 WHITE BOX/WINDOWS 3.1	150/190
WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE)	75
COREL DRAW 3.0 + CD	290
COREL DRAW 4.0 + CD (UPGRADE)	490
MS FLIGHT SIMULATOR 5	90

CD ROM

PARLIAMO INGLESE (CORSO DI LINGUA)	90
MICROSOFT CINEMANIA / DINOSAURS	110
KING'S QUEST V / GUY SPY / SPACE QUEST IV	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND/INDIANA JONES	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/KODAK PHOTO CD	39
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (3 CD)	120
DINOSAUR ADVENTURE	75
GAME PACK II	49
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES (WALNUT CREEK)	39
SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39
THE ANIMALS / MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA	59
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES	39
THE SEXIEST WOMEN ON CD	39
THE SOUND OF MULTIMEDIA	39
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	49
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
CURSE OF ENCHANTIA	59
DICTIONARY LIVING WORLD	59
GREAT CITIES OF THE WORLD I / II	100
DREAM GIRL (PER ADULTI)	75
ALONE IN THE DARK/DAY OF TENTACLE	110
REBEL ASSAULT/INCA II/GOBLINS 3/LOST IN TIME	120

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

SCHEDA ADLIB COMPATIBILE	75
SOUNDMAN GAMES LOGITECH	150
SOUND BLASTER PRO DE LUXE + CD ENCYCLOPEDIA	190
SOUND BLASTER 16 BASIC / CHIP ASP	270/110
SOUND BLASTER 16 MULTI CD/ 16 MULTI CD ASP	340/390
SOUND BLASTER 16 SCSI-II	390
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370/350
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	540/490
VIDEO BLASTER SE (SPECIAL EDITION)	570
SB **CD DISCOVERY KIT** (5CD)	690
SB **CD16 PERFORMANCE KIT** (4CD)	890
SB **CD16 PREMIUM KIT** (6CD)	990
SB **CD16 EASY CD** (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1.040
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW	690
GENLOCK GVP+ SW VIDEO DIRECTOR & CURTAIN CALL	1.990
DRIVE CD-ROM **MITSUMI DOUBLE SPEED**	420
DRIVE CD-ROM **PANASONIC DOUBLE SPEED**	440
DRIVE CD-ROM **CREATIVE SB UPGRADE D.S.**	490
CASSE ALTEC LANSING ACS50/ACS300	160/540
TV CODER CREATIVE (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER)	290
AVER KEY (VGA TO PAL /SVHS CONVERTER) ESTERNO	290
CYBERMAN LOGITECH	150

STAMPANTI

EPSON STYLUS 800 - INKJET 80C	540
EPSON LX100 - 9A 80C 200cps	290
EPSON LQ100 - 24A 80C 167cps	370
NEC P2Q -24A 80C 192cps	370
NEC P42Q - 24A 80C 216cps /**P52Q** 136C	470/670
NEC SS610 - LASER 300dpi - 6ppm	1.070
HP DESKJET 510 - 300 dpi (INKJET)	540
HP DESKJET 310 - 300 dpi 240cps (INKJET COLORE)	620
KIT COLORE PER HP DESKJET 310	70
HP DESKJET 500C- 300 dpi 240cps (INKJET COLORE)	690
HP DESKJET 550C- 300 dpi 240cps (INKJET COLORE)	1.040
HP LASERJET 4L - 1MB / 300 dpi / 4ppm	1.240
HP LASERJET 4P - 2MB / 600 dpi / 4ppm	1.990
HP LASERJET 4 - 2MB / 600 dpi / 8ppm	2.840
HP LASERJET 4M - 6MB / 600 dpi / 8ppm	3.740
MANNESMANN MT 81 - 9A 80C 130cps	270
MT 83 - 24A 80C 216cps /**MT 84** 136C	440/550
MANNESMANN T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
MANNESMANN T9005 - (LED) 6ppm	990
STAR LC 24-20II 24A 80C 210cps	470

Commodore & GVP POINT

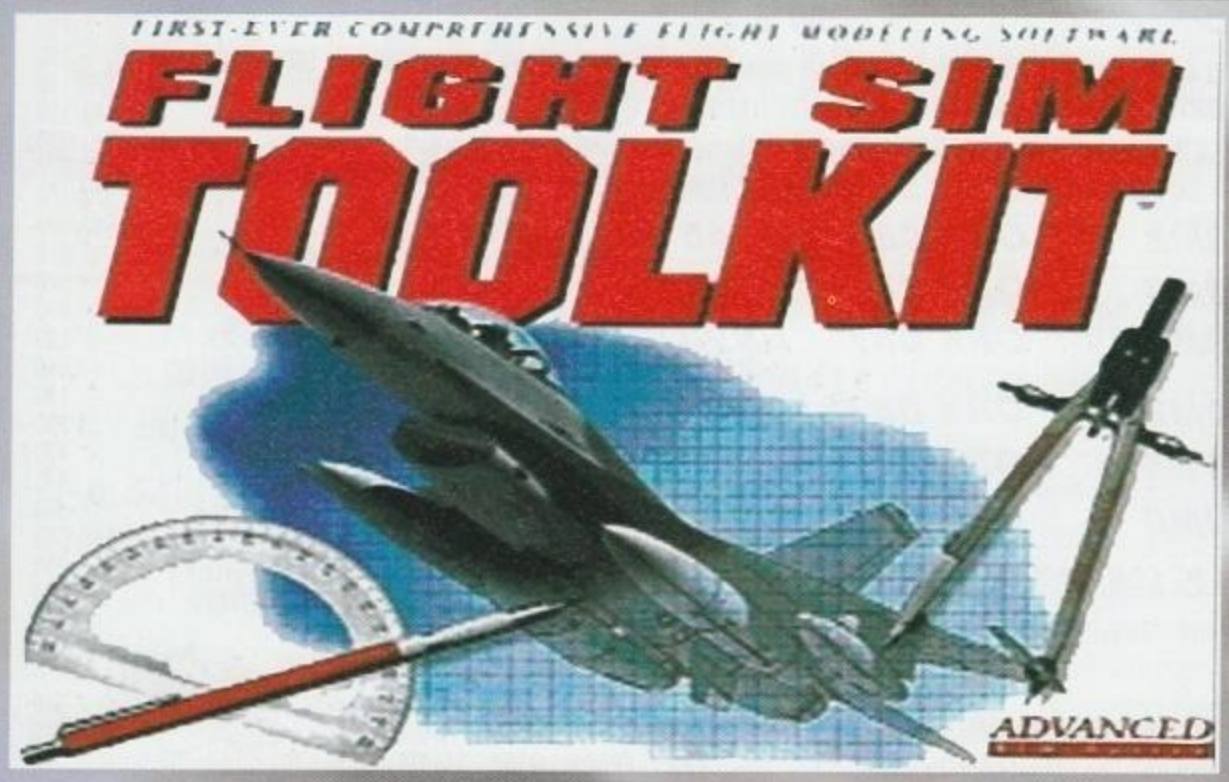
AMIGA 1200	590
AMIGA 1200 DYNAMITE (+ 5 PROGRAMMI)	630
AMIGA CD-32 + 2 GIOCHI	570
GIOCHI X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	59
ALFARAM 1200 ESP. MEM. 1MB>9MB	270
COPROCESSORE 68882 40MHZ x ALFARAM 1200	320
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
CONTROLLER HD 3,5 " ESTERNO AMIGA 1200	190
HD INTERNO 2,5" AMIGA 1200 DA 120MB	490
HD INTERNO 2,5" AMIGA 1200 DA 170MB	540
GVP A1230 TURBO PLUS AMIGA 1200 (40MHZ)	890
GVP A1230 TURBO PLUS + 4MB RAM (ESP 32MB)	990
SIMM 4MB 36BIT 60nsec (AMIGA 4000)	340
GVP A1208 SCSI KIT	390
ALFACOLOR 256K HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE **VIDEON 4.1** GOLD	290
GENLOCK **MICROGEN/MICROGEN PLUS SVHS**	240/440
GENLOCK **MAXIGEN II**	990
GENLOCK **GVP G-LOCK**	790
SOFTWARE VIDEO TITOLAZIONE X-TITLER PRO	290
OPAL VISION MOTHER BOARD/VIDEO PROCESSOR	1.440/2.040
GVP EGS SPECTRUM 28/24 2MB (16.7 MC)	990
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	170

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI,60/60AA
(a 200 m. dalla STAZIONE FF.SS.)
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 -13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Vi siete stufati della solita routine?... Volete abbandonare la noia della vita di tutti i giorni per piombare negli abitacoli dei migliori aerei esistenti sulla Terra??... Volete volare su velivoli fantascientifici scaturiti dal vostro genio???... Se la risposta è tre volte sì, Flight Sim Toolkit targato Domark fa proprio al caso vostro!

Dopo una marea di imprevisti, siamo riusciti a installare sul nostro computer questo nuovo gioco della Domark che, a prima vista, può sembrare un remake del solito simulatore di volo (l'engine di base, dopotutto, è lo stesso di Harrier). In realtà il programma in questione vi permette di creare da zero sia gli aerei pilotare, sia le missioni da portare a termine.

Le sezioni che riguardano l'editing e la creazione, sono affidate a programmi che girano solo ed esclusivamente sotto Windows; vi sono ben cinque sezioni: World Editor, Shape Editor, Color Editor, Cockpit Editor e Model Editor.

Con l'opzione World Editor potrete editare il vostro scenario; esso comprende due metodi operativi separati: l'object mode e il terrain mode. Con il primo, avrete la possibilità di inserire tutti gli oggetti già preesistenti e quelli creati da voi con lo Shape Editor nello scenario; con il secondo, è possibile modificare la configurazione geologica del terreno su cui volerete, alzando e abbassando il terreno.

La sezione che più ci ha interessato di questo Toolkit è stata sicuramente lo Shape Editor che, basandosi sull'interfaccia grafica di AutoCad, permette di manipolare oggetti tridimensionali e poligoni.

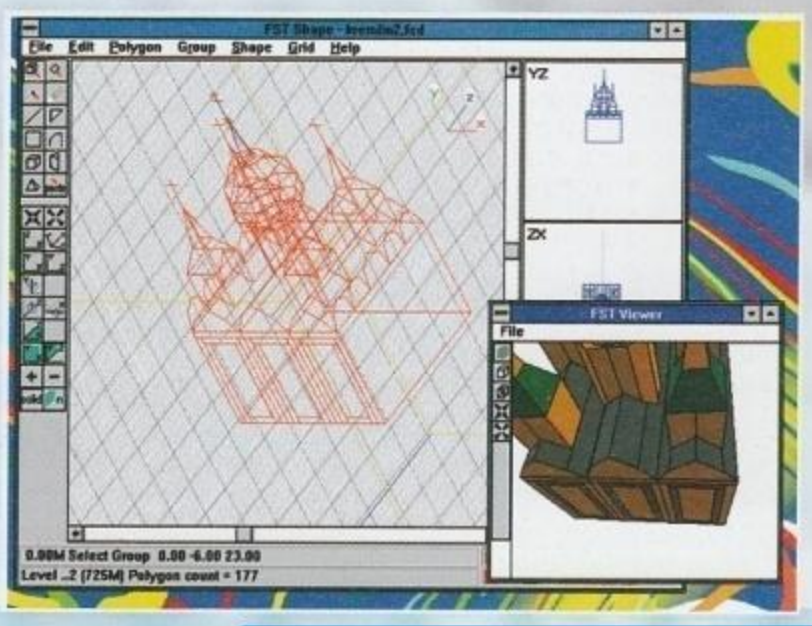
Un'ampia gamma di comandi è a vostra disposizione, vi segnaliamo l'icona "Solid" per la visualizzazione tridimensionale dell'oggetto pseudo-renderizzato, la visione bidimensionale sui piani XY,YZ e XZ, la possibilità di ruotare a vostro piacimento l'oggetto attorno ai tre assi fondamentali, inserire tetraedri, cuboidi, pentaedri, triangoli, quadrati e linee.

Nella confezione è incluso anche un intero catalogo intitolato "3D Clip Art Catalogue" in cui troverete ogni sorta di oggetti che potrete visualizzare nello Shape Editor, alcuni esempi: aerei che hanno fatto la storia del volo come i biplani, il micidiale Spitfire, FW-19 e il Fokker triplano; aerei militari che vanno dall'F-15 al sofisticato e invisibile Stealth Bomber o ancora l'elicottero CH-53 Westland; senza dimenticarci delle navi civili e militari tra cui portaerei, petroliere e motoscafi, navi antiche fra cui quelle vichinghe, la famosissima Bismark e l'UBOAT tedesco.

Disporrete inoltre di una vasta gamma di costruzioni predefinite, come lo stadio e la sede del Parlamento Inglese, case di ogni fattezza, costruzioni militari quali hangar, baracche e armerie, veicoli come carroarmati e camion lanciamissili (vi è anche lo Scud usato da Saddam durante la Guerra del Golfo. NdAXL) ed altri strani oggetti fra cui robot, paracaduti e jetpack (il jetpack è quell'apparecchio di costruzione americana che permette di far volare un uomo mediante la propulsione di un razzo-zaino).

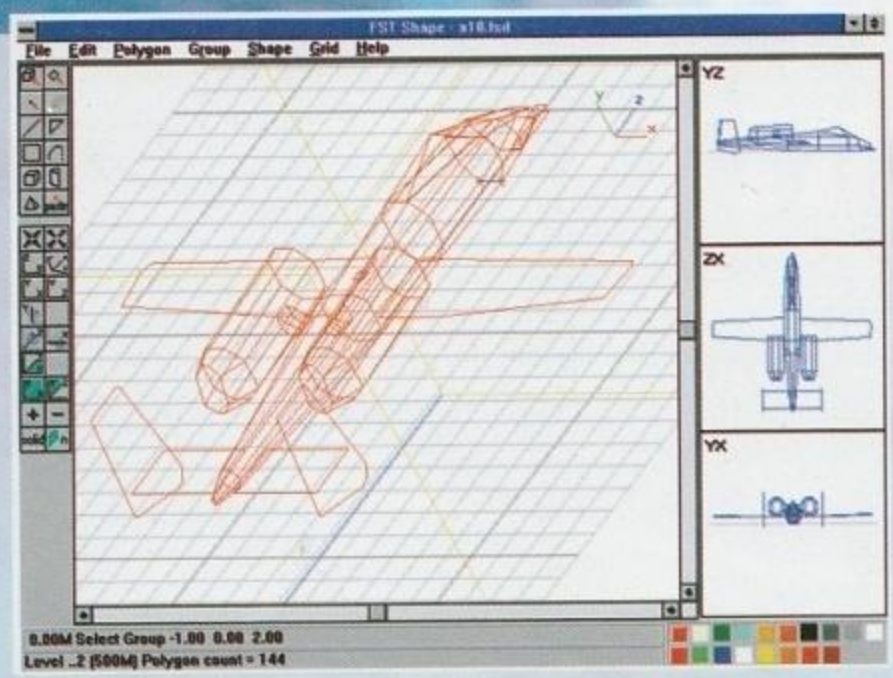
Vi lasciamo indovinare a cosa serva il Color Editor e passiamo al Cockpit Editor. Finalmente un quadro comandi a misura di pilota: Volete una spia per i carrelli più grande? Fatevela!... Volete l'indicatore di carburante nel mezzo dell'HUD per averlo sott'occhio?? Mettetecelo!!... Odiate l'altimetro e l'orizzonte artificiale??? Cancellateli!!!... Potrete porre ogni singolo strumento nella posizione che più vi aggrada, modificare la grandezza di ogni singola spia, spostare, allargare e cancellare monitor e spie luminose per poi salvare il tutto ed utilizzare il quadro comandi nuovo di zecca sul vostro aereo.

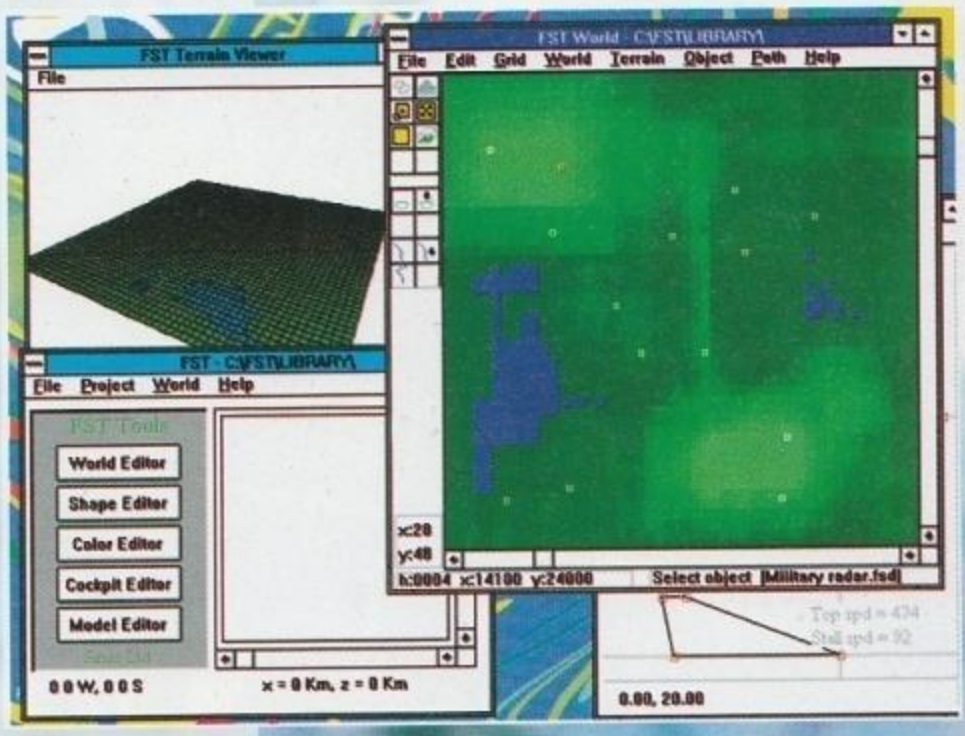
Seconda chicca di questo programma (la prima era lo Shape Editor) è il Model Editor: potrete editare il profilo e la forma del vostro aereo, nonché l'alettone di coda, tramite accurati modelli matematici (complesse funzioni che ne regolano il comportamento in volo). Il computer calcolerà per voi la velocità massima e la velocità sotto la quale l'aereo stalla. Vediamo ora come fare per editare il vostro aereo: tutto è basato su una griglia dove, spostando gli estremi evidenziati del modello, ne altererete la forma e le caratteristiche. Naturalmente potrete dotare il vostro velivolo di uno o più motori (comunemente da uno



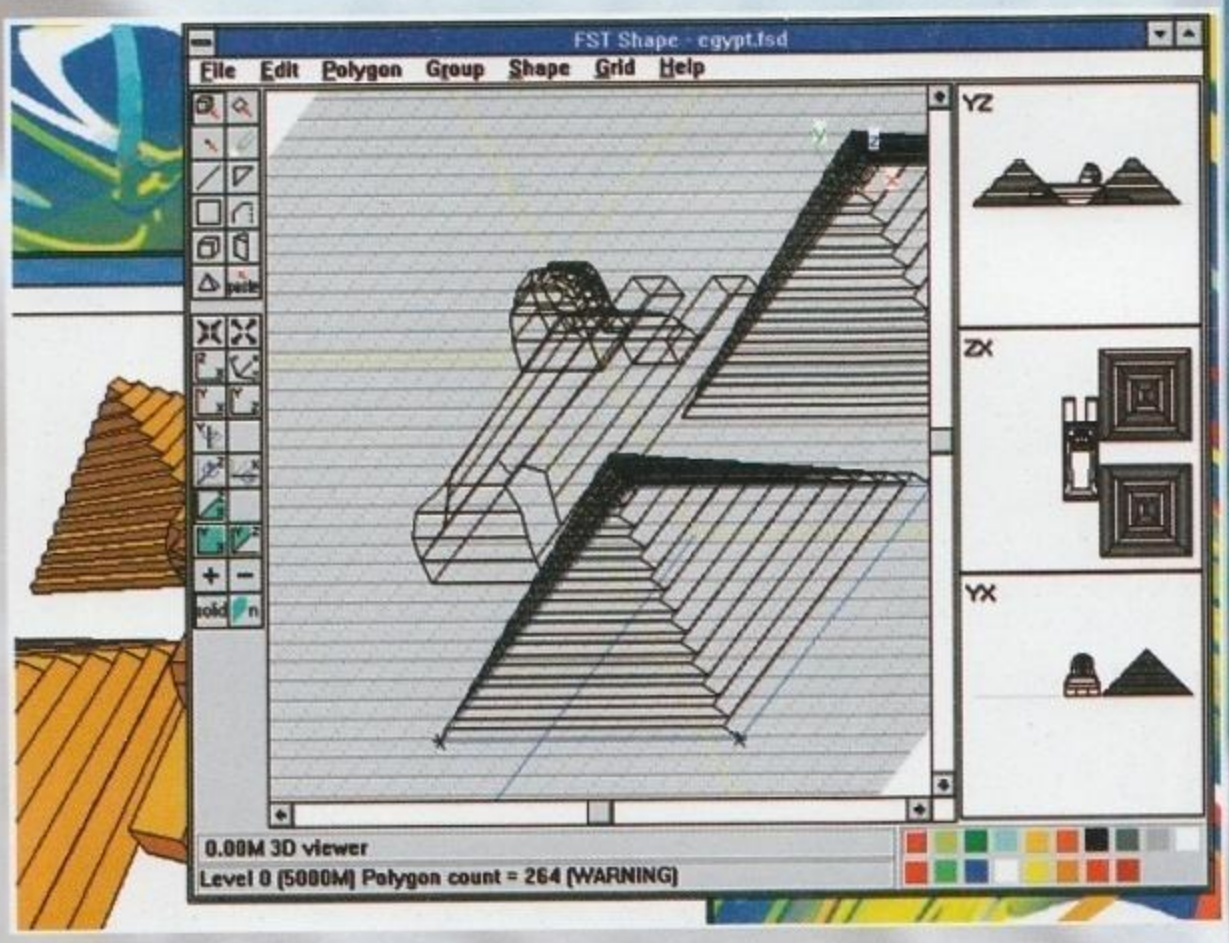
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



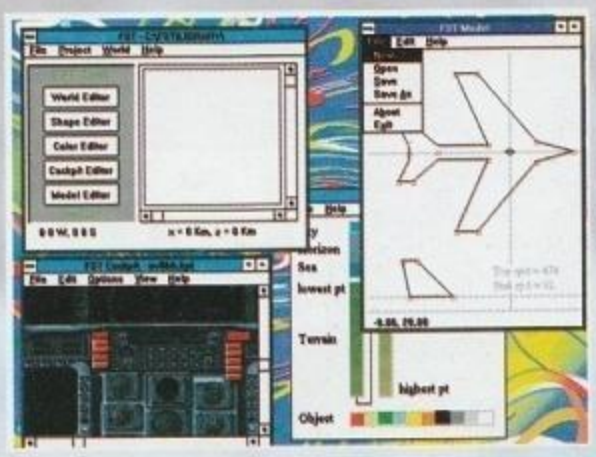


fino a quattro), modificare l'aerodinamica, l'incidenza del vento e la sua inerzia.
Dopo avere creato lo scenario e il velivolo, giunge l'ora della prova pratica su pista (naturalmente da voi disegnata).
Ci eravamo inizialmente stupiti del fatto che questo simulatore offrisse la possibilità di volare sotto Microsoft Windows, ma dopo una rapida



lettura del manuale ci siamo immediatamente resi conto che il simulatore di volo girava esclusivamente sotto DOS. Dopo aver caricato le vostre creazioni vi troverete nel cockpit del vostro aeromodello: con pochi e semplici comandi avrete la possibilità di eseguire tutte le manovre di decollo, di volo e di atterraggio.
Non aspettatevi comunque di vedere un simulatore di qualità pari a Falcon 3.0 o a Flight Simulator 5.0 della Microsoft... la sua funzione è principalmente quella di rendere possibile il volo nell'ambiente da voi creato.
Il metodo di guida è un po' scomodo e scattoso, specie nelle visuali più impegnative come quelle da satellite e in prospettiva; non attendetevi combattimenti colossali contro mille aerei nemici perché rimarreste delusi. Infatti questi nemici sono di solito difficili da incontrare, anche se poi creano molti problemi prima di essere eliminati.
Una nota un po' strana per un simulatore di volo: nella fase di decollo se comandate l'aereo tramite l'alettone di coda vi accorgerete che esso entra in derapage quando sterzate: sembra di guidare una vettura di F.1 senza alettoni.
Chiudiamo con una nota di contorno: dopo averci giocato alcune ore vi sentirete come dei laureati in ingegneria aereonautica, essendo venuti a conoscenza di mille particolari tecnici su ogni oggetto editato o creato nel vostro mondo virtuale. E questa è probabilmente la psuedo-gratificazione maggiore che il programma riesce ad assicurare...

Maurizio BaLZaK Gullotti & AXL



PC CDROM

Il gioco ci è stato presentato nella versione su CD-ROM, ma il programma occupa in effetti solo 11 MB (il 5% dell'effettiva disponibilità del CD). E' inoltre importante sottolineare che questo pacchetto richiede Microsoft Windows 3.0 o superiore per poter girare. La configurazione minima richiesta è un PC IBM o 100% compatibile, 386 16Mhz, 4 Mb di memoria, Mouse e KeyBoard; è caldamente consigliato un JoyStick e una scheda sonora del tipo AdLib o SoundBlaster. Una nota favorevole è che questo simulatore di volo supporta i nuovi Joystick come il TrustMaster FCS, WCS Mk1 & RCS, e le schede acceleratrici S3 per Windows.

La simulazione di volo nella parte pratica si è rivelata non troppo convincente anche su un PC superveloce; questo è forse dovuto al fatto che la Domark ha privilegiato maggiormente la parte creativa piuttosto che la sezione riservata al volo.
Nella parte dedicata alla generazione degli oggetti il gioco è infatti molto ben curato in tutti gli aspetti tecnici e pratici. Anche l'occhio ha la sua parte, l'opzione di rendering degli oggetti tridimensionali e un apposito editor dei colori rendono decisamente realistico ogni vostra creazione; al contrario la parte di volo simulato è scadente e il suono lascia molto a desiderare, talvolta perfino inesistente. Le digitalizzazioni dei suoni sono state realizzate con una bassa frequenza di campionamento e questo pregiudica molto l'atmosfera, assolutamente indispensabile durante un volo; è stato addirittura tralasciato il suono prodotto dai bruciatori, le mitragliatrici sembrano degli spari di pistola, l'unico suono che si salva è quello delle esplosioni, quasi accettabili.
La grafica non è certo troppo curata (sempre nella parte riguardante il volo) e alle volte i poligoni che compongono gli oggetti sono troppo grandi per poter distinguere le costruzioni che costituiscono. In conclusione non si guadagnerà certo la palma come simulatore dell'anno, ma come "Flight Simulator TOOLKIT" rappresenta sicuramente un prodotto innovativo e interessante.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUERRA NON E' MAI STATA COSI' DIVERTENTE!

DAI GENIALI PROGRAMMATORI DI "SENSIBLE SOCCER" UN GIOCO STRAORDINARIO PER METTERVI ALLA GUIDA DI POCHI MA VALOROSI SOLDATI, BEN ADDESTRATI ED EQUIPAGGIATI. MISURATEVI CON BEN 24 MISSIONI, CIASCUNA DI ESSE AMBIENTATA IN UN PARTICOLARE SCENARIO E DIVERSA PER OBIETTIVO E LIVELLO DI DIFFICOLTA'.

A. POLI

• AMIGA
• IN ARRIVO PER PC!

MANUALE IN ITALIANO

"NON PERDETEVELO PER NESSUNA RAGIONE AL MONDO, SE AVETE UN AMIGA DOVETE COMPRARE CANNON FODDER; NON VE NE PENTIRETE".

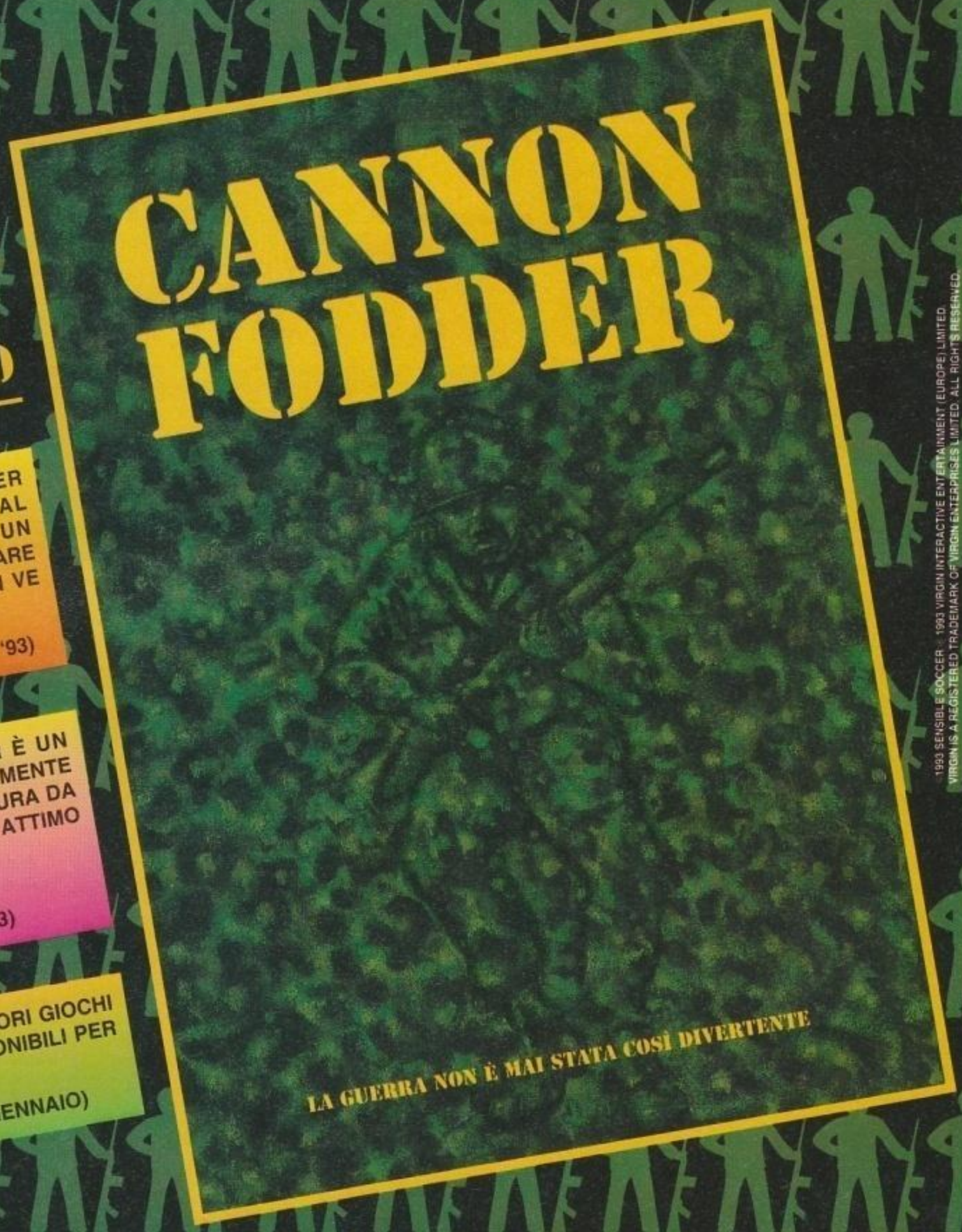
95% ("TGM" DICEMBRE '93)

"CANNON FODDER È UN OTTIMO GIOCO, TALMENTE RICCO DI AZIONE PURA DA NON LASCIARE UN ATTIMO DI RESPIRO (...)".
K GIOCO 919

("K" DICEMBRE '93)

"UNO DEI MIGLIORI GIOCHI D'AZIONE DISPONIBILI PER AMIGA."

90% ("C+VG" GENNAIO)



1993 SENSIBLE SOFTWARE. © 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED.
VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

Virgin

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERACTIVISION per Amiga

REVIEW

NAUGHTY ONES

Ma pensa te: due mocciosetti si mettono su gli occhiali scuri e d'improvviso si sentono capaci di ogni impresa! Peccato. Peccato per VOI!

Già, perché li dovrete proprio aiutare: si sono messi in testa di attraversare cinque pericolosissimi mondi e niente e nessuno potrà togliergliele dalla testa. Ad esempio l'officina di papà è il posto migliore per rompersi qualche gamba: fior di tralicci sospesi a mezz'aria, popolati da robottini vari che all'inizio si limitano solo a gironzolare a destra e manca ma nelle stanze più avanzate iniziano già a mostrare sprazzi di intelligenza artificiale e a sparare qualche colpetto. E che dire di quei cannoni abbastanza abilmente nascosti nei muri e che sparano seguendo chissà quale regola. Per fortuna che i loro colpi hanno una gittata limitata e si può arrivare senza troppe difficoltà al robot finale ed eliminarlo con qualche colpo ben assestato (incredibile: ne è bastato uno! Che scarsone!).

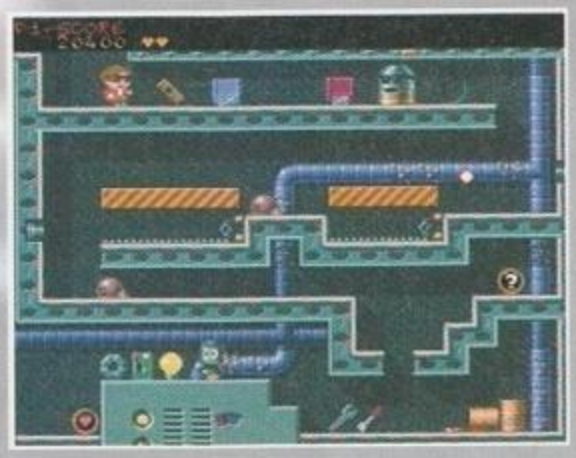
Ma non è giunto il momento di cantare vittoria: l'ultima stanza dà direttamente sulla casa dell'amante di papà, una seducente biondina col pallino degli orologi che però non è molto brava a fare le pulizie. Infatti dalle pareti gocciolano un sacco di veleni ultracorrosivi e ultrainquinanti che danno man forte agli orologi impazziti che popolano il livello e sparano parti intime (parti loro, sia chiaro, ovvero molle e altre porcherie) da tutte le parti.

E una volta che avete sistemato il pazzoide finale vi ritroverete in men che non si dica nella casa del marito della biondina di cui sopra, un russo che ha grande nostalgia delle cose del suo paese e quindi ha pensato bene di popolarsi la magione di cosacchi, falci e martelli e altre diavolerie più o meno folcloristiche.

La casa adiacente sarà invece dominata dai loro figlioletti: vere pesti umane col pallino del fuoco. Insomma: un livello all'insegna delle fiamme disegnato da un autentico piromane per due autentici amanti del focolare (nel senso letterale del termine): voi. E avrete il vostro bel daffare per evitare ustioni e scottature varie, ma finalmente capiterete nella casetta ancora più a fianco che pare essere quella della bisnonna, nota vecchia mummia ultra-centenaria col pallino dell'arte egiziana (e per forza: non ho detto che era una vecchia mummia?). Ma forse 'sta tizia deve avere qualcosa a che fare con le macchine del tempo o la magia nera, a scelta, visto che ogni incubo possibile popola la sua casa, dai serpenti ai guerrieri egizi e solo l'uccisione del Gran Faraone pare l'unico modo per riportare la pace.

Beh, tanto ci siete abituati, vero?

G.B.



AMIGA

Non so esattamente cosa avessero in mente i programmatori nel realizzare questo gioco. La grafica è buona e sfrutta bene i 32 colori dell'Amiga, il sonoro è più che sufficiente, la giocabilità è stata sicuramente presa in considerazione, ma per il resto...

Di sicuro, tanto per dire, nessuno si è preoccupato di farci divertire: le emozioni sono poche, le sorprese ancora meno, visto che i bonus pressoché mancano o sono nascosti troppo bene (l'unica camera segreta che ho trovato è simpatica, ma almeno sul 1200, suscita talvolta un bel Guru per cui ho imparato ad evitarla). In effetti è un po' tutto uno sfoggio di banale scontatezza: i power-up sono spesso i soliti due o tre, le camere si somigliano un po' tutte (anche se si è cercato di calibrare bene il livello di difficoltà) e il ritmo di gioco è parecchio lasco. Del resto come potrebbe essere altrimenti? Non c'è quasi mai tempo limite e la tattica migliore è proprio quella di studiarsi ogni camera una volta entrati per trovare i punti più sicuri.

Stupiscono anche l'assenza di "continue" e di password per i vari mondi. Certo: non è che ci voglia poi tanto per arrivare al secondo, ma da lì al quinto... O vi stancate prima o vi rifate un sacco di volte i primi livelli. E tra l'altro non ho neanche capito a cosa serva giocare in due: non c'è alcun bisogno di cooperare e non si può neanche usare il trucchetto di attivare il secondo giocatore quando l'altro sta morendo per continuare nel gioco... Boh!

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
69
GLOBALE

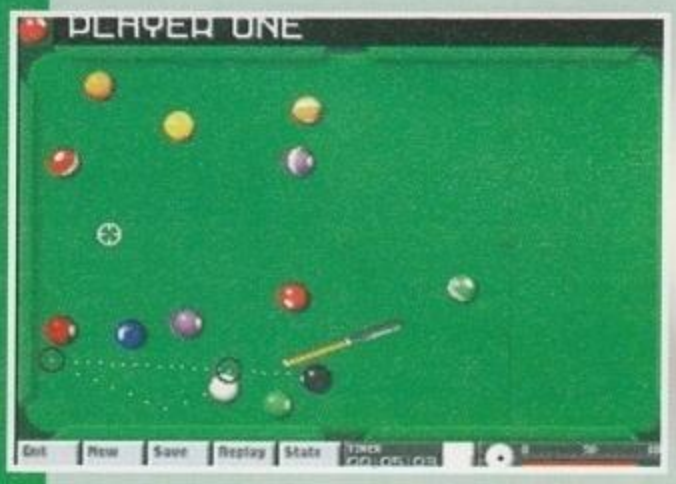
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Arcade POOL

STAR PLAYER 90-94

Altro nuovo gioco di produzione italiana e altro nuovo budget pubblicato dal Team 17. Questa volta si tratta del già annunciato Arcade Pool di cui vi abbiamo già parlato nella preview del mese scorso...



Era una notte buia e tempestosa quando Max, Marco, Mirko ed io ce ne stavamo seduti intorno al tavolo, birra in mano, a guardarci nervosamente l'un l'altro. La tensione che si respirava nell'aria era così alta che ogni tanto delle scariche elettriche creavano dei solchi tra una sedia e l'altra. Ad un certo punto ebbi una sensazione, mi girai e li vidi lì, stecca in mano, pronti a sfidarci. C'erano proprio tutti: Mario, Allister, Martyn e Rico. Avevano degli sguardi gelidi: se erano nervosi non lo lasciavano trasparire minimamente. Era giunto il momento, prima del previsto, ma ormai era troppo tardi per tirarsi indietro. Mentre ci alzammo Mario Savoia disse: "Che ne direste d'iniziare con l'otto palle inglese?" - aggiunse un ghigno quasi malefico. "Va bene" risposi io, "ci dividiamo per specialità o facciamo un torneo?". "Torneo a eliminazione diretta..." intervenne Martyn, "su ogni specialità!". Max barcollò, probabilmente un improvviso malessere, ma si riprese subito. Questo significava che saremmo partiti con l'otto palle UK, per passare all'otto US, al nove palle US, all'otto/quindici, allo Speed Pool, per concludere col Survivor. Ci avrebbe aspettato una nottata incredibile.

Max era pallido, stava male. Ebbe un vuoto di memoria e Mario fu costretto a rispiegargli le regole per ogni singola specialità, d'altronde era stato lui a lanciare la sfida. Ora ve ne faccio un breve sunto altrimenti non finisco più...

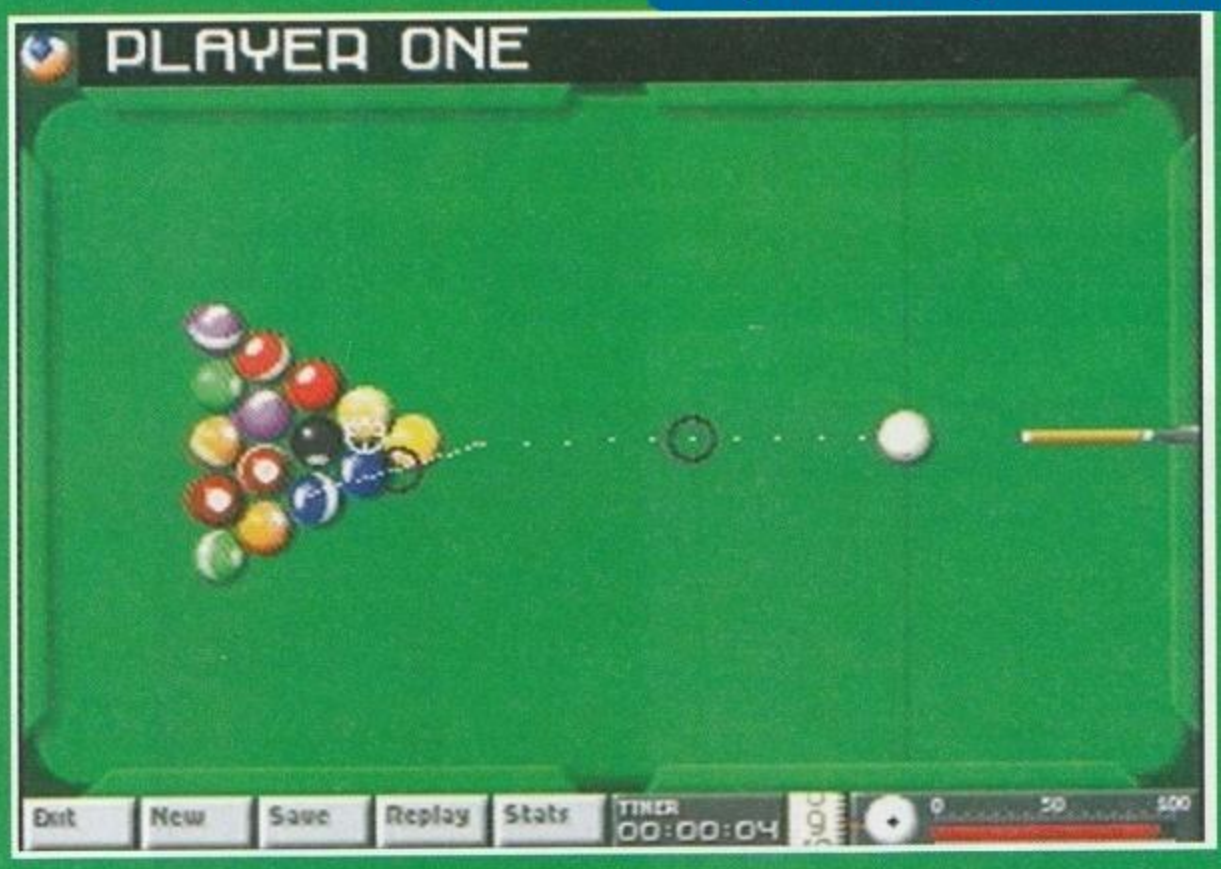
L'otto US è la classica carambola che giochiamo anche da noi, nelle sale gioco o nei bowling, con sette palle "piene", sette "strisciate" (fasciate, mezze, chiamatele come volete...), più la nera (numero otto) da imbucare per ultima. L'otto UK è analogo, solo che al posto delle suddette ve ne sono sette gialle e sette rosse, con ovviamente sempre la nera da imbucare per ultima. Il nove US è una variante tipica degli Stati Uniti. Si gioca con le prime nove palle della carambola e bisogna cercare, a turno, d'imbucarle in ordine di numero. Un punteggio specifico viene attribuito per ogni tiro effettuato, naturalmente se si segue l'ordine il punteggio sarà più elevato. Vince ovviamente chi totalizza il maggior numero di punti. Anche l'otto/quindici è una variante della classica carambola, ma per ulteriori precisazioni vi rimando al manuale, poiché Max ha dovuto farsele spiegare una quindicina di volte prima di capirle... (Adesso basta! Guarda che se in questa fottutissima redazione c'è uno che sa giocare a biliardo, quello sono io! Falla finita o ti riciclo come buca d'angolo... NdMax)

Vabbè tagliamo corto. Lo Speed Pool è sostanzialmente una gara a tempo. Vince chi ci mette di

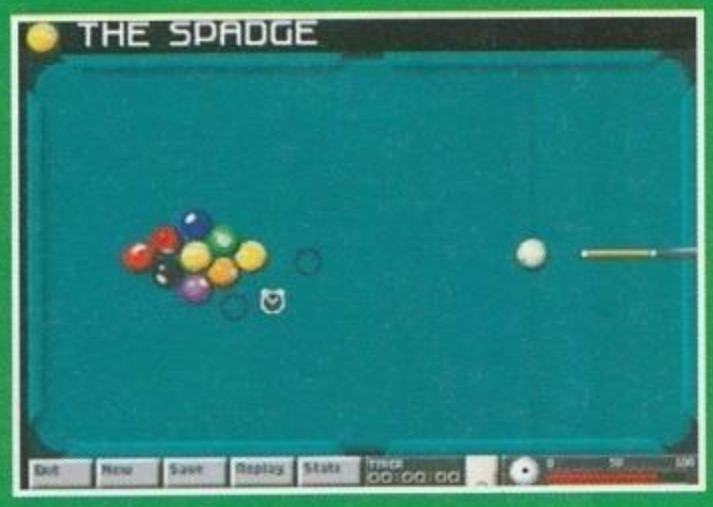
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



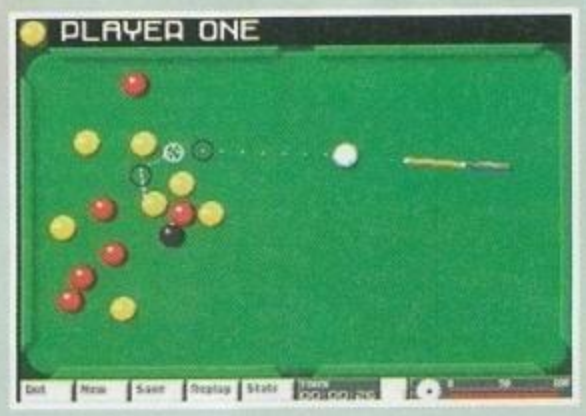
REVIEW



meno a imbucare tutte e quindici le palle. Per finire c'è il Survivor o Killer Pool. Tutti quelli che giocano hanno segnate a loro disposizione tre vite. A turno si effettua un solo tiro e lo scopo è quello di sbagliare il meno possibile. Difatti se per esempio a giocare si è in tre, il primo imbuca, il secondo anche e il terzo sbaglia, quest'ultimo perde una vita. Poi si ricomincia il giro e si va avanti finché ne sopravvive uno solo che, manco a dirlo, risulterà essere il vincitore. Chiaro? No? Beh, un simpatico aggeggillo chiamato manuale l'hanno inventato apposta...

Torniamo a quella fatidica notte, ormai diventata mattina. Alla fin fine, dopo ardua lotta a colpi d'effetto, triple sponde e ditate nel naso, la situazione non cambiò: una drastica situazione di parità continuava a persistere. Decidemmo, ormai stremati, di cambiare alcuni parametri di gioco. Cambiammo tavolo, ne prendemmo prima uno con più attrito e il panno verde, poi uno col panno blu e un attrito praticamente nullo. Decidemmo di dichiarare la buca per la nera, d'annullare la palla in mano in caso d'imbucata della bianca, di continuare la partita anche se s'imbucava per sbaglio la nera prima del tempo e di dichiarare fallo in caso d'imbucata di una palla avversaria. Niente: due morti, tre feriti gravemente, uno disperso (Max), ma la situazione di parità non voleva accennare ad andarsene. Provammo, in preda alla disperazione, con i tiri liberi, ma neanche quelli ci furono d'aiuto. Oramai ero l'unico ad essere sopravvissuto, stremato, non mi reggevo neanche più in piedi. M'avvicinai strisciando al mouse, salvai la situazione e spensi il computer.

EPILOGO - Dopo quarantotto ore ci riprendemmo grazie a una flebo di caffè nero. Di comune accordo lasciammo la sfida in sospeso, per passare ai soliti saluti di rito. Mentre noi, da bravi redattori, chiedavamo notizie al riguardo della realizzazione, tipo chi ha fatto il codice (Mario Savoia), il sonoro (Allister Brimble), la grafica (lo stesso Mario), loro ci chiedevano cosa ne pensavamo. Beh, la risposta è scritta qualche riga più in basso di quella che state leggendo ora...

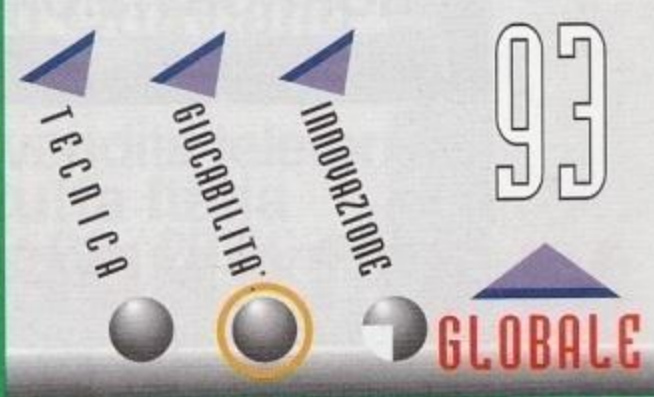


SOSTANZIALI DIFFERENZE...

Una notevole peculiarità di questo Arcade Pool è sicuramente quella di poter auto-detectare automaticamente il chip-set AGA. I possessori di 1200 e di 4000 potranno infatti avvantaggiarsi della grafica a 128 colori, mentre quelli delle vecchie macchine Commodore dovranno accontentarsi dei soliti 32. Ma non è finita: difatti la routine di boot scritta da Mario è in grado di riconoscere che tipo di processore avete all'interno del vostro computer, quanta memoria avete a disposizione e se, per caso, montate delle espansioni di memoria fast. I vantaggi che ne trarrete? Con più di un mega di Ram avrete un sonoro migliore, ancora più pulito e cristallino di quello normale (che è già un bijoux), mentre se avete dell'ulteriore memoria fast questo vi avvantaggierà dal punto di vista dei caricamenti. Vale a dire che, una volta caricato il gioco, il dischetto potrete anche buttarlo fuori dalla finestra (si fa per dire...).

AMIGA

Se devo essere sincero questo Arcade Pool, al contrario di altri titoli firmati Team 17, non l'attendevo con ansia. Forse, proprio per questo, mi sono trovato davanti a una piacevole sorpresa. Non è una simulazione, è un'arcade (l'avrete intuito sia dal nome che dalle foto), si presenta su un solo dischetto, come un giochino semplice e, invece, risulta estremamente curato sotto ogni punto di vista. I miei più vivi complimenti a Mario Savoia (codice e grafica) che ha realizzato un prodotto dalla giocabilità estremamente elevata, con delle routine di rimbalzo, e di risposta agli effetti, veramente perfette e un'intelligenza artificiale semplice, ma efficace a qualsiasi livello di difficoltà. Altrettanti complimenti vanno al simpaticissimo (dai, mandi, dai...) Martyn Brown, il quale ne ha curato lo sviluppo sotto il profilo della struttura, implementando tutta una serie di opzioni e di stili di gioco (vedi anche quanto scritto nella recensione) che lo rendono molto vario e adatto a tutti, anche ai più fanatici del genere. Veramente bello.

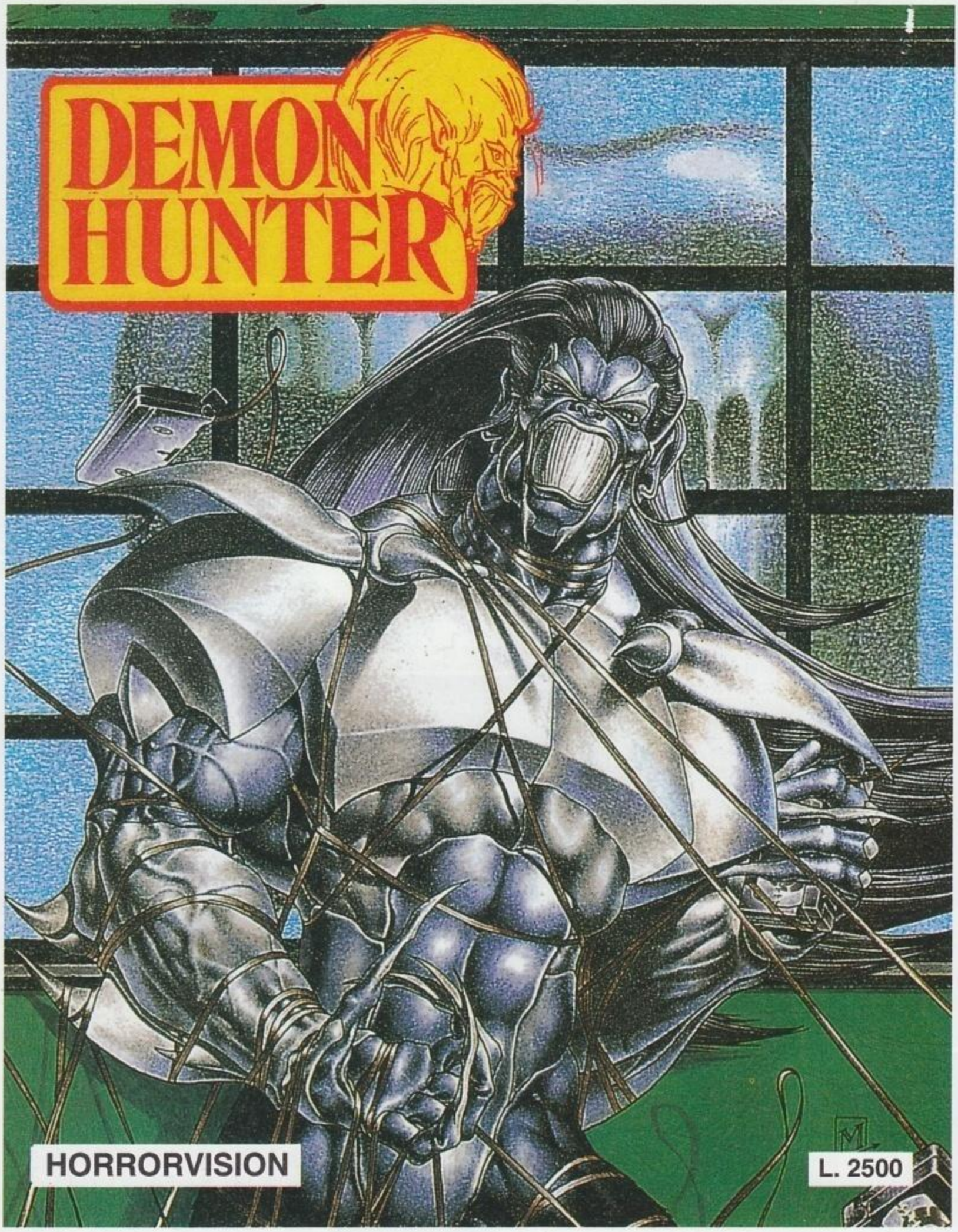


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL FUMETTO

SEMPRE PIÙ AVVINCENTE



VI ATTENDE

IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C'è del nuovo a MILANO.

Un grande magazzino sotterraneo. Una grande esposizione. Dove trovare tutte le novità dal mondo. Dove confrontare e confrontarsi. Insieme. A piazza LIMA, MM1 LIMA, angolo via PLINIO, nella via Aldrovandi, da oggi

VIDEOGAMES
CD ROM
per PC
Macintosh
Amiga
VIDEOGIOCHI
per CONSOLLE
BOARDGAMES
G. DI RUOLO
MINIATURE

C'è il nuovo PERGIOCO

PERGIOCO **MILANO** MM1 Cordusio
via San Prospero 1

PERGIOCO **MILANO** MM1 Lima
via Aldrovandi

PERGIOCO **ROMA** Metro Ottaviano
via Degli Scipioni 109 -111

PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica
consegne in tutta Italia
nuovo recapito telefonico 02 / 29.52.42.56

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

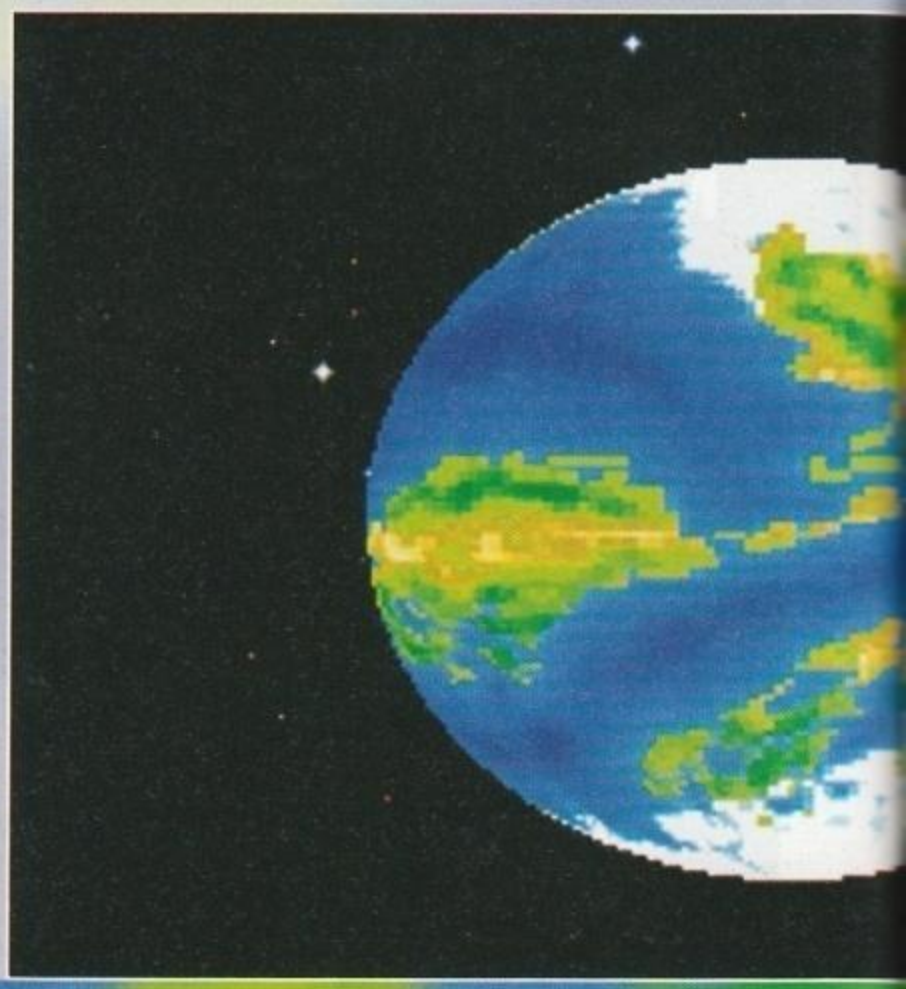
http://www.oldgamesitalia.net/

NOMAD

Se la Discovery si fosse schiantata nell'Artide che cos'avreste pensato? Forse che Kubrick voleva qualche cubetto di ghiaccio per il suo Bloody Mary? Tutto è possibile!

Dunque, partiamo da un'astronave aliena molto simile al Discovery di "2001: Odissea nello Spazio" che ha compiuto un atterraggio di fortuna nella zona artica. Niente di meglio, dico io, che tenere la tecnologia in frigo perché non si deteriori: poco importa che il freddo mandi in malora la tecnologia terrestre, dal momento che gli alieni si suppongono un filino più progrediti di noi.
E ora, guarda caso, gli altri alieni della galassia hanno deciso di fare una visita di buon vicinato sulla Terra. Oh, bè: i terrestri, cioè noi, non sono poi così scemi e ne hanno approfittato per capire come funzionava l'astronave naufragata. Il risultato? Boing! Ecco a voi, siore e siori, la prima astronave della flotta terrestre. Ma non ci siamo già visti da qualche altra parte?
Adesso devo proprio risolvere la vostra terrificante crisi d'indentità e spiegarvi chi siate: un agente segreto sceltissimo. Siccome siete un agente così segreto da aver accesso a tutti i vari documenti "Top Top Top Secret", non avete neppure il privilegio di sapere il vostro nome: è troppo segreto. Ciò che conta è che l'alto comando vi ha incaricato di pilotare l'astronave, e ora sì che ci capiamo! Dopotutto, in barba agli agenti segreti, noi videogiocatori pilotiamo navi terrestri e aliene da anni, che hanno cessato da un pezzo di essere un mistero per noi. Così va la vita.

Innanzitutto dovrete destreggiarvi tra gli alieni, ma nessun problema con l'interazione, dato che il calcolatore di bordo, ben più avanzato di HAL 9000, è in grado di tradurre qualunque linguaggio, terrestre o meno che sia. Voi quindi dovrete sfruttare tanta tecnologia nel miglior modo possibile, per proteggere e magari avvantaggiare la Terra, e sperare che nel frattempo gli scienziati terrestri siano in grado di replicare l'astronave e mandarne qualcun'altra per aiutarvi. Nomad è infatti ambientato in un pezzo di galassia che contiene alcune decine di stelle raggruppate in vari settori, ognuna delle quali ha il suo bravo corteo di pianeti.
Le varie razze aliene, generalmente amichevoli, hanno le loro zone, di cui inizialmente non saprete nulla. Per cominciare conoscerete una rappresentante degli Arden, strani esseri con faccia vagamente da canguro e corpo pelosissimo, ma tramite il dialogo e l'esplorazione scoprirete gradatamente le varie informazioni geografiche. La situazione politica è come segue: quasi tutte le razze, tra cui gli Arden, sono unite in un'alleanza contro i Korok, che poi sono specie di Terminator cibernetici spaziali. Poi c'è un'altra razza il cui nome è tutto un programma (Bellicosiani), e infine ci sono le Phelonesi che, oltre a essere tremendamente piene di sé, sono contro i Korok ma non fanno parte dell'Alleanza.
Che cosa potrete fare, voi? Nomad sfrutta alla lontana un trucco già visto in "Indiana Jones IV", ossia il gioco tripartito. Avrete insomma tre schemi di gioco possibili: combattimenti, commercio o investigazione. Lo scenario, beninteso, è lo stesso, e cambia solo il vostro approccio. Nulla poi vi vieterà di tentare tutto assieme, e questo secondo me è il metodo migliore.
Nella modalità di combattimento vi rivolgerete alla rete spaziale di messaggi per scoprire che missioni compiere, generalmente contro i Korok che stanno cercando di combinare qualche carognata. Le missioni sono offerte dalla razza via via minacciata, e come ricompensa potreste ricevere medaglie al valore (che vi faciliteranno le pubbliche relazioni) oppure armi o altro, o tutto insieme. Nella modalità commerciale potrete naturalmente sfogare la vostra abilità negli scambi, aggiungendo una serie di complessi lavori di sfruttamento planetario. Dovete infatti sapere che in questa galassia non esiste una valuta comune e tutto è basato sullo scambio, dove avrete un margine di mercanteggiamento. Solo grazie agli scambi dei beni terrestri che avrete all'inizio potrete comperare altre cose interessanti: armi, equipaggiamento per l'astronave, minerali, strani animali, beni più o meno di lusso, robot e altro ancora. I robot sono molto importanti perché vi permetteranno di estrarre minerali dai pianeti, ma anche per eseguire missioni spia, prelevare gas atmosferici e perfino creare allevamenti di animali alieni! Lo scopo? Come sempre, guadagnare qualcosa sotto forma di beni di scambio. Infine c'è la modalità investigativa. Si tratta di girare la galassia parlando con tutti, scoprendo pianeti mai visti, e soprattutto cercando di svelare il mistero che circonda i Korok. Chi sono? Donde vengono? E soprattutto, chi li comanda?
Qui è abbastanza obbligatorio aggiungere due parole sugli alieni. All'inizio saranno tutti ben disposti nei vostri confronti, ma attenzione! Sono dotati di memoria, e quindi ricordano di avervi già visti e mantengono l'atteggiamento



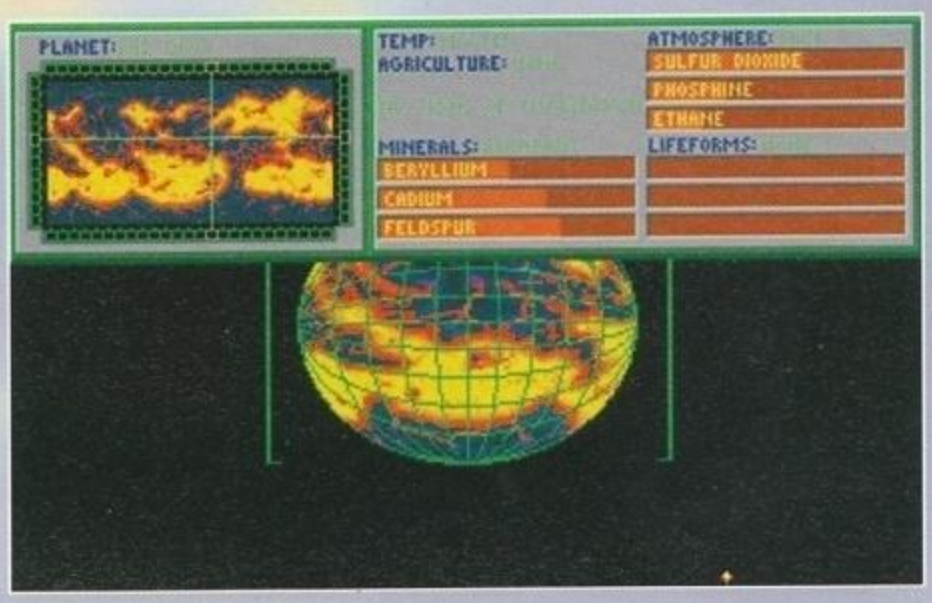
http://www.oldgamesitalia.net/

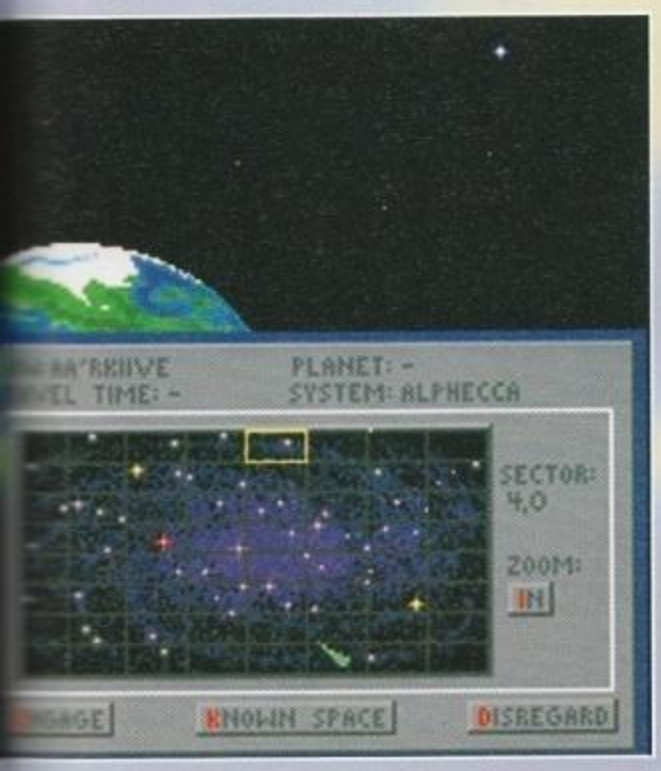
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cianti faranno da sfondo a tutto, e saranno sempre loro qualunque cosa vi succeda nel gioco. Non è forse una battuta con la morale?

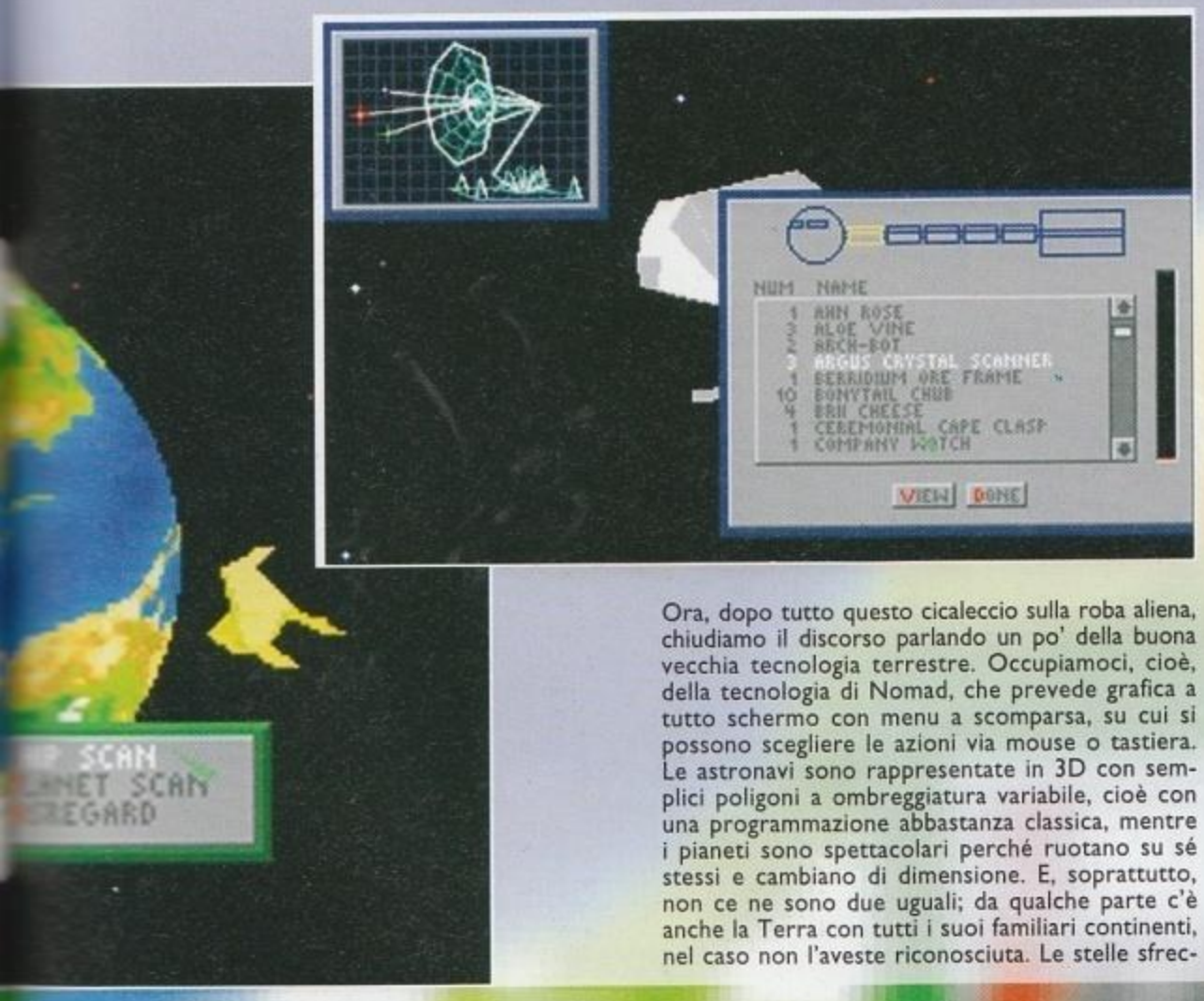
Willi





precedente. Possono, insomma, essere allegri, neutrali o arrabbiati, per i motivi più vari e che dovrete scoprire. L'Alleanza non è poi così unita, e certe razze disprezzano le onorificenze conferite da altre. Come mercenari, quindi, fate attenzione.

Le varie razze hanno un proprio linguaggio che sentirete in forma digitalizzata, naturalmente incomprensibile. Ma non c'è problema perché come dicevo prima il calcolatore di bordo tradurrà tutto per voi, e in più le vostre mappe e le liste dei dati saranno aggiornate automaticamente a ogni nuova scoperta. Il registro di bordo vi permetterà invece di inserire le vostre osservazioni personali, oltre a conservare le tracce delle vostre azioni.



Ora, dopo tutto questo cicaleccio sulla roba aliena, chiudiamo il discorso parlando un po' della buona vecchia tecnologia terrestre. Occupiamoci, cioè, della tecnologia di Nomad, che prevede grafica a tutto schermo con menu a scomparsa, su cui si possono scegliere le azioni via mouse o tastiera. Le astronavi sono rappresentate in 3D con semplici poligoni a ombreggiatura variabile, cioè con una programmazione abbastanza classica, mentre i pianeti sono spettacolari perché ruotano su sé stessi e cambiano di dimensione. E, soprattutto, non ce ne sono due uguali; da qualche parte c'è anche la Terra con tutti i suoi familiari continenti, nel caso non l'aveste riconosciuta. Le stelle sfrec-

PC

Vediamo separatamente i vari punti: la grafica 3D è banalotta e gli alieni animati sono carini ma si è visto di meglio. Solo i pianeti permettono alla parte grafica di salvarsi dalla mediocrità, però è un po' poco.

La parte sonora è invece decisamente godibile, con tutto il parlato fittizio degli alieni e la calda voce femminile del calcolatore di bordo, e nel complesso la galassia è abbastanza grande per garantire l'esplorazione duratura.

C'è poi la giocabilità, e qui bisogna dirlo: Nomad è monotono! Nelle missioni (tutte uguali) l'azione arcade fa pena, e in pratica siamo a livello di Mantis o poco più. La sezione commerciale diventa pure lei noiosa dopo qualche tempo, soprattutto perché ci sono un sacco di oggetti inutili, e il percorso investigativo richiede un lavoro di ricerca minuzioso e secondo me frustrante. Detto in breve, quindi, Nomad non regge molto bene il confronto con vecchi titoli come Planet's Edge, Star Control II, Lightspeed o finanche StarFlight II. Non contiene alcunché di magistrale che possa farlo classificare come capolavoro, e rimane una passabile epopea spaziale: niente di più. Se proprio non credete che i Papyrus possano aver fallito dategli pure un'occhiata: potrebbe piacervi, non lo nego, ma uno qualsiasi dei titoli che ho citato è migliore.

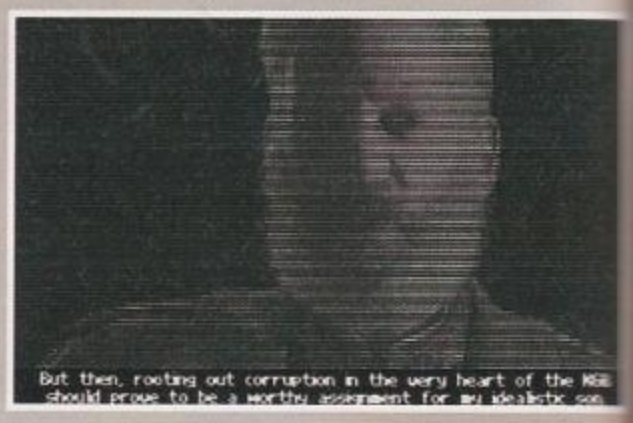
TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE
83

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSPIRACY

L'antico regime è ormai sgretolato... L'Unione Sovietica non esiste più se non nella penna di qualche giornalista che si ostina a chiamarla ex; cosa ci rimane del vecchio ordinamento che fino a pochi anni fa dettava legge nel più esteso stato del mondo?... Conspiracy!



Sembra il titolo di un film di spionaggio, invece si tratta di una nuova produzione firmata dal binomio ormai consolidato Virgin Software/Cryo Interactive Entertainment.
L'avventura che state per vivere si svolge in un periodo recente, il 1991, quando il KGB o Comitato per la Sicurezza dello Stato era il più temuto (dopo Max il Terribile...) e infiltrato servizio segreto del mondo, controllando la vita di ogni singolo cittadino sovietico dalla sua culla fino alla tomba.
Il capitano del GRU, Maksim Mickhailovich, faceva parte del servizio segreto, ma venne trasferito stra-

namente e misteriosamente (mai che in qualche gioco vada tutto liscio come l'olio) presso il dipartimento P del servizio stesso. Ora, non chiedetemi cosa possa mai significare quella P (non lo sanno neanche in Russia probabilmente), ma suppongo che stia per Perestroika che, nel periodo in cui il dipartimento fu reso operativo, era nel suo massimo splendore. Il dipartimento P, spinto dall'idealismo di Gorbachev, doveva porre fine alla criminalità che ormai si era insediata ovunque, anche nel KGB: doveva eliminare definitivamente la corruzione.
Nel 1991 si consumò il canonico efferato delitto: ovvero l'assassinio di un investigatore privato, tale Golitsin. Dato che Golitsin aveva lavorato per il servizio segreto, era più che mai logico che il dipartimento s'interessasse della faccenda, per scoprire eventuali attività criminali in cui poteva essere implicata la vittima (non mi pare sia troppo complicato fin qui...).
Ebbene, il bravo Maksim viene convocato dal comandante Vovlov (tipico liquore all'uovo), senza che

abbia avuto il tempo di ordinare il suo nuovo ufficio. E' un tipo poco simpatico il comandante, ma vi ci abituerete, anche perché, se non lo fate, vi sbatte in Siberia!
Riceverete così l'ordine, da bravi Maksim quali siete, di ispezionare a fondo l'ufficio del defunto Golitsin

con l'obbiettivo di raccogliere eventuali carte o comunque informazioni compromettenti e di riferirle esclusivamente al comandante.
Nell'ufficio di Golitsin comincerete a capire che qualcosa del vecchio regime tenta di risorgere (siamo ancora nel 1991...), dato che il locale ha tutta l'aria di essere già stato ispezionato dalle guardie e voi non siete stati messi al corrente di nessuna delle cose che sono state trovate, quindi dovrete faticare non poco per trovare qualche indizio.
Come in tutte le avventure degne di questo nome dovrete collezionare tutti gli oggetti che troverete, ma non vi basterà come avviene solitamente nelle avventure di genere fantasy: qui dovrete fare i conti anche con la vostra dialettica. Che vuol dire? Significa che è molto più importante impostare i discorsi in un certo modo e formulare le domande giuste quando parlate con i sospetti o, in genere con le persone.
Tutto questo vi porterà a conoscere luoghi della città di Mosca che non avreste mai immaginato di poter vedere, anche perché voi siete in Italia; ma Maksim conosce molto bene i luoghi più disparati, dalle gallerie d'arte, agli ospedali, ai quartieri malfamati. Incontrerete personaggi tipici del "bronx" moscovita e probabilmente dovrete abbandonare il vostro senso del pudore: conoscerete prostitute (potrete anche seguirle al primo letto dei dintorni, ma non vi aspettate di vedere qualche scena alla Cobra Mission, anzi aspettatevi di rimanere senza 50 dollaroni... non c'è che dire, sanno farsi pagare bene...) ed ex ergastolani; troverete difficile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

non farvi coinvolgere nel giro della droga (beh, finché si tratta di un gioco...), ma tutto servirà a farvi scoprire che la corruzione nel servizio segreto esiste realmente. Il difficile sarà scoprire chi, quando e perché è stato deciso di far fuori Golitsin e chi è corrotto nel KGB.
Non potrete fidarvi di nessuno... o quasi.
Vostro padre (interpretato niente meno che dal celebre attore Donald Sutherland; tanto per rinfrescarvi la memoria vi dico che faceva la parte del cattivo direttore del carcere di Gateway, nel film "Sorvegliato Speciale") è pronto a darvi tutti i consigli di cui avete bisogno e potrete interpellarlo quanto e quando volete: vi basterà infatti cliccare sul defunto parente, e costui, miracolosamente, vi parlerà...

Comunque vi posso assicurare che non vi sarà facile trovare una risposta alle molte domande che vi frullano nella testa.
Arrivati a questo punto, non rimane che lo spazio per un'ultima, importante, precisazione: i più attenti se ne saranno probabilmente già accorti, ma questo Conspiracy ricorda parecchio un certo KGB uscito un annetto e mezzo fa... Esatto, perché il gioco, alla fine, è esattamente lo stesso!

Andrea "Kaos" Simula

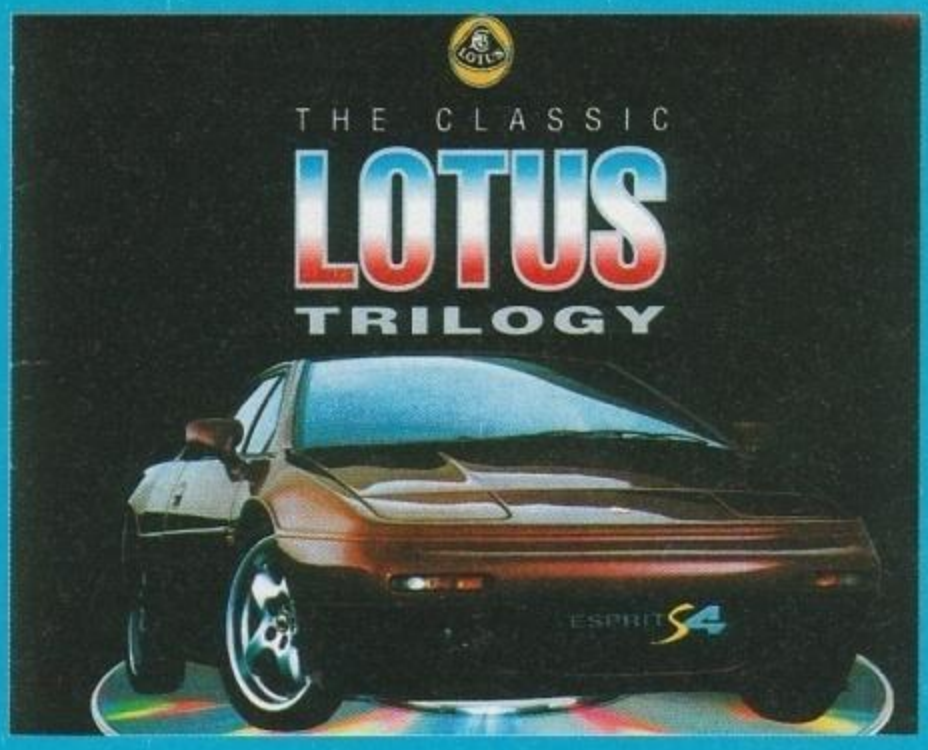
Dunque, vediamo di intenderci! O il redattore qui presente si è rincretinito, oppure la trama del gioco ha qualche falla... Come fa una persona a consigliarvi qualcosa se è caput? Mah, in effetti si tratta dello spirito di vostro padre e del suo leggendario intuito che rivive in voi. In alcuni casi è molto utile, ma in altri sembra di interrogare una sfinge.
Dato che in un gioco l'ottima trama non basta per fare un prodotto di successo (altrimenti perché non giocheremmo più ai vari "Avventura nel castello" & Co., tipiche avventure testuali?), alla Cryo hanno pensato bene di inserire degli intermezzi animati: fra un capitolo e l'altro, infatti, potrete godervi delle sequenze filmate che vi trasporteranno, attraverso i tipici paesaggi russi, con tanto di musiche e balli sovietici. Stranamente lo spazio occupato dal gioco sul CD-ROM non è molto: solo 220 mega.

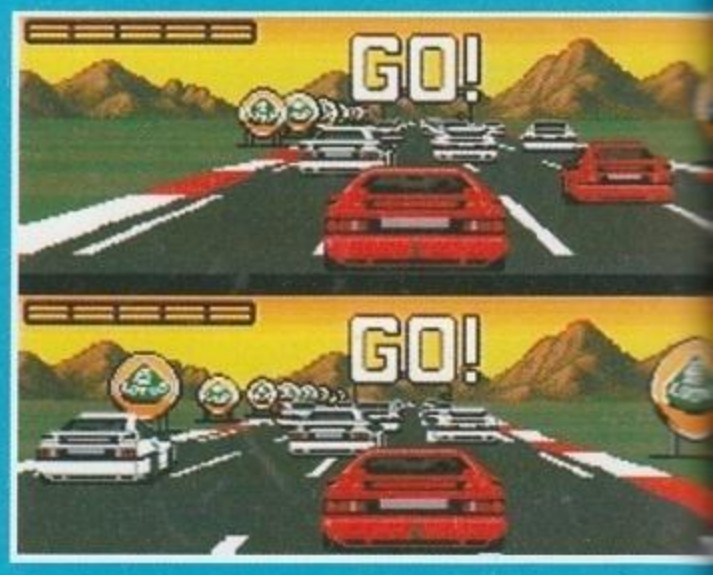
PC+CDROM

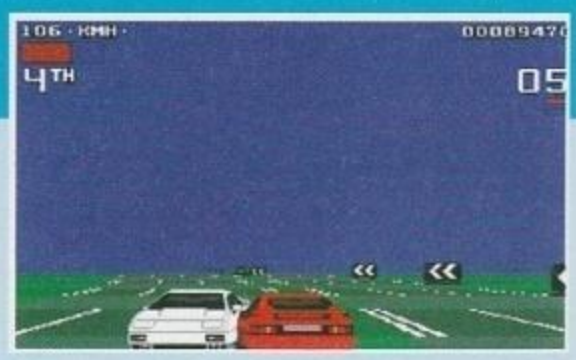
Da qualche tempo a questa parte vige la regola che tutto quello che passa sotto le capaci mani della Cryo si trasforma in oro colato, sia che provenga dalla Virgin o altro. Ogni volta sembra di fare una recensione della Re Mida Inc.!
Diciamo subito però che questa volta si tratta al massimo di argento. La grafica non è infatti eccezionale, almeno per quel che riguarda i personaggi nelle varie locazioni, caratterizzati da un contorno troppo deciso che li fa sembrare, nella finzione del gioco, ancora più finti. Anche l'utilizzo di tecniche simili a quelle di un anno fa (vedere Dune su CD; l'introduzione di Conspiracy utilizza la stessa risoluzione a "quadrettoni"), contribuiscono a rendere per certi versi "vecchiotto" l'intero gioco. Gli sfondi delle locazioni sono invece realizzati con molti colori e i personaggi in primo piano sono stupendi, con un tratto davvero fantastico, direi da cartoon.
Per quanto riguarda la colonna sonora, vi basti sapere che ho cancellato appositamente una cassetta per registrarla tanto è bella! Sugli effetti sonori è meglio soprassedere, mentre l'introduzione (ovvero le riprese delle manifestazioni nella città di Mosca nel 1991, quando Eltsin salì al potere; sono, per così dire, toccanti) non rivela fruscii al seguito e dura alcuni minuti.
Quando però si arriva alla storia non ce n'è per nessuno! Invece della solita trama fantasy (adesso non fraintendiamo: io adoro il fantasy!) mi sono ritrovato a percorrere la vita più che mai realistica di un agente del KGB, in un genere, lo spionaggio, che non è stato ancora molto sfruttato nelle adventure (sicuramente mi diranno che è il contrario non appena chiudo la parentesi).
Se mi dovessero chiedere "lo acquisteresti?", risponderei di sì, non solo perché si tratta di una valida conversione per CD di un prodotto interessante come KGB, capace di mettere in bella mostra una caratteristica essenzialmente determinante nelle avventure di questo genere, ovvero: una gran bella storia! Adios amigo!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







Trilogy? Mah, considerando che dei tre giochi presenti sul CD ne funzionano soltanto due (speriamo si tratti di un difetto della sola nostra copia), direi che forse sarebbe meglio se intitolassi questa recensione "THE LOTUS BILOGY"...

Dico a voi, avete la patente? No, non ha importanza. Se ce l'avete potete fare a meno di leggere questa recensione, ma se non l'avete non potete proprio fare a meno di leggere quanto segue. Se però avete già la patente, e non volete perdere quest'irripetibile occasione per un veloce ripasso - e nel contempo compiacere il sottoscritto, che si è trovato a dover recensire un gioco di corse -, fa nulla, continuate a leggere che vi stupirete.

Allora, in "The Lotus Trilogy", "la trilogia della Lotus" per chi proprio l'inglese lo odiasse a morte, vi mette nei panni di un apprendista pirata della strada, il cui scopo nella vita è sorpassare tutte le altre auto, naturalmente senza prestare la minima attenzione a quello che è il codice stradale (e che è, un sistema di traduzione logico-fonetica basato su cartelli e strisce sull'asfalto?), e quelli che sono i limiti di velocità (che fino a ieri pensavate fossero semplicemente un numero stampato su un cartello circolare).

Una volta che avrete terminato vincitori tutti e tre i titoli (o, almeno, i due che funzionano), otterrete la famosa ed agognatissima "Patente P", di esclusivo appannaggio di una ristretta elite di automobilisti, ovvero i famosi "Pericoli Pubblici" o "Pirati Patentati" che dir si voglia.

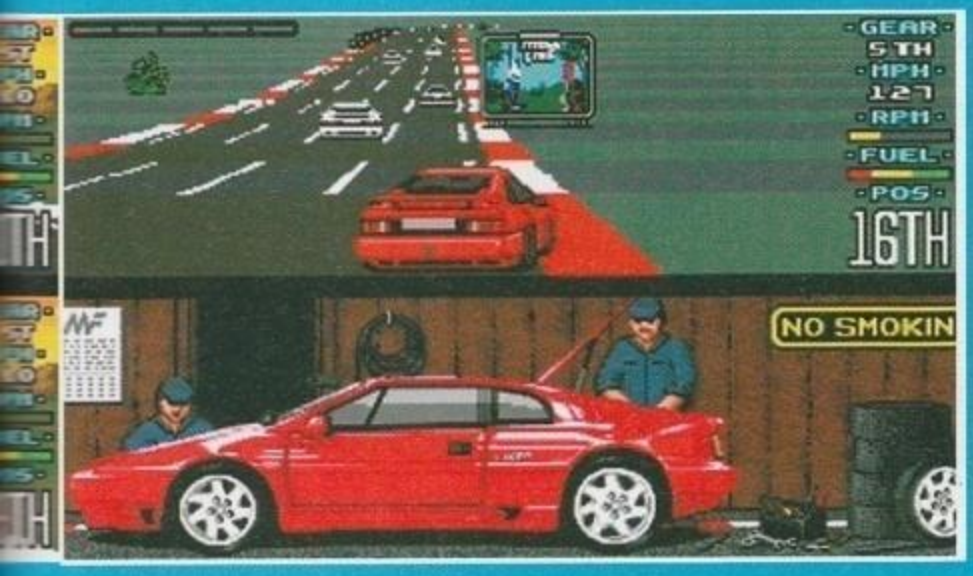
Appena acceso il CD32, infatti, ci si trova davanti ad un'emblematica scelta: giocare a LOTUS 1? Oppure a LOTUS 2? E che ne direste, invece, di passare direttamente a LOTUS 3? Io ho risolto la questione semplicemente giocandoli in sequenza (che genio, eh?). Ma vediamoli nel dettaglio...

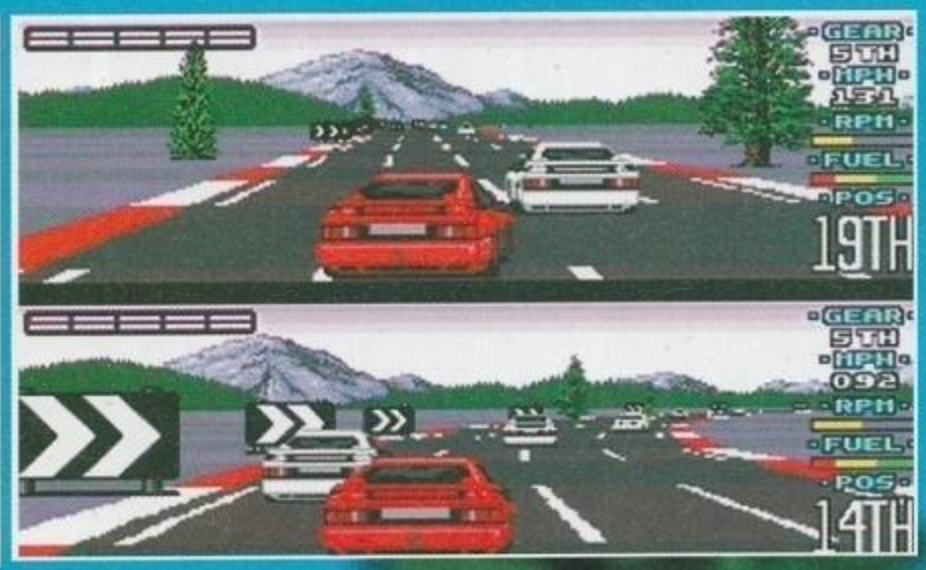
LOTUS 1

In questo episodio della nostra CD-novela, vi siete alzati tardi dopo una notte di bagordi, e, assonnatissimi, vi siete accorti di essere in ritardo mostruoso. "Oddio, adesso il capoufficio mi ammazza!", e giù a tragurgitare un caffè bollente dopo che vi eravate sottoposti alla più gelida delle docce disponibili... Vabbè, in ogni caso, il viaggio da casa all'ufficio non poteva certo essere dei più piacevoli: in corsa contro il tempo e contro tutti gli altri ritardatari, dovrete giungere a destinazione per primo, altrimenti verrete licenziati, perdendo così il vostro lavoro di manager e, peggio del peggio, la fiammante Lotus rossa gentilmente messavi a disposizione dalla ditta per cui lavorate.

Appena iniziato il gioco, però, non potete certo fare a meno della musica di sottofondo. E così, prima di met-

http://www.oldgamesitalia.net/





tere in moto la macchina, potete carburarvi selezionando la traccia audio della vostra colonna sonora preferita. Lo schermo di Lotus è diviso in due aree principali, una per ciascun giocatore (chiaro che si può anche giocare in doppio: voi e un altro ritardatario), e avrete anche la possibilità di scegliere tra il cambio automatico e quello manuale, nonché fermarvi dall'elettrauto se per caso fondete qualcosa...

LOTUS 2

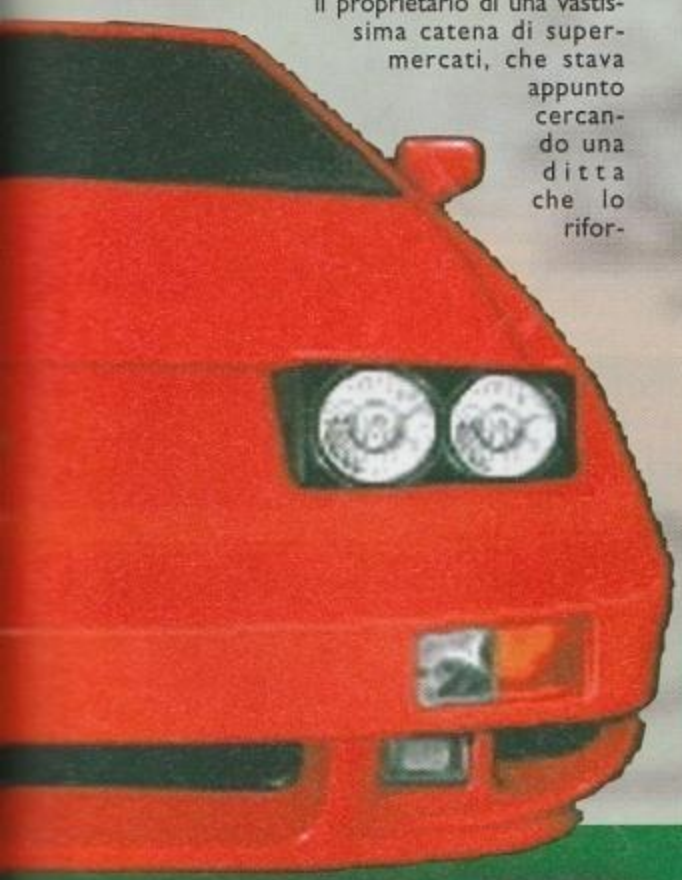
Se nel precedente episodio eravate alle prese con il capufficio, che dire della rappresentanza quotidiana che dovete fare alla vostra ditta produttrice di fungitopi elettromeccanici? Anche qui ne va del vostro lavoro: pare infatti che tutte le ditte concorrenti del vostro "ramo", abbiano deciso di mandare i loro rappresentanti a vendere fungitopi proprio ai vostri clienti. Cosa fare, dunque, se non raggiungere questi ultimi prima che ci riescano gli altri? Presa in mano la vostra fiammante Lotus, e fatte le scelte più incombenti (numero di giocatori, tipo di cambio, preferenze sui sistemi di controllo), dovrete caricarla a più non posso di fungitopi elettromeccanici, e raggiungere il proprietario di una vastissima catena di supermercati, che stava appunto cercando una ditta che lo rifornisse di migliaia e migliaia dei particolari fungitopi che proprio voi rappresentate. Riuscirete nell'impresa? Date gas al motore e lo saprete!!!

LOTUS 3

Oh, finalmente la giornata di lavoro è terminata, non vi resta che raggiungere la vostra fedelissima ragazza, che proprio stasera non sapeva con, chi uscire (visto l'elevato numero di pretendenti). Così, per non dare il due di picche a tutti, e per non fare preferenze, la signorina non ha trovato niente di meglio da fare che proporre una bella sfida automobilistica (tanto voi siete allenati...). E chi potevano essere gli altri automobilisti, se non gli sfigatissimi ritardatari di Lotus 1, che poi altri non erano che i vostri concorrenti in Lotus 2? Anche nel terzo episodio della saga, avrete un mucchio di opzioni tra cui scegliere, con l'assoluta novità di una sezione "construction kit", in cui potrete crearvi tutti i percorsi fuori di testa che vorrete. Naturalmente non esiste la possibilità di memorizzare il tutto su dischetto o su qualche altro tipo di memoria di massa, ma la vostra pista personalizzata verrà comodamente convertita in un codice che potrete inserire ogni volta che vorrete, in modo da non dover rifare tutto daccapo ogni volta. Riuscirete a passare una magnifica serata in compagnia della vostra ragazza del cuore?

E riuscirò, io, a giustificare a Max una recensione così fuori di testa? Mah, questo sarà tutto da vedersi. Voi però datemi corda, fate finta di niente, in fondo dei giochi mi sembra di averne parlato a sufficienza. E poi, dai, sono famosissimi, li conoscete tutti... No, eh... Cosa c'è scritto su quel foglietto, Max? "Licenziamento"? Vabbè...

Paolo Besser



CD32

Tutti i possessori di A1200 hanno un solo rammarico: la saga di Lotus non funziona su tale computer come dovrebbe. E allora, ecco che la Gremlin ha pensato di ripubblicare l'intera trilogia in raccolta e in CD. A parte Lotus 3, che in redazione proprio non ne ha voluto sapere di funzionare, i primi due titoli della serie sono davvero degli ottimi arcade automobilistici, molto fluidi e veloci, graficamente molto belli e dal sonoro più che apprezzabile. Ciò che però caratterizza questi due giochi è l'incredibile manovrabilità delle vostre automobili, che vanno esattamente dove volete voi, e non dove le manda il computer come accade in tanti giochi dello stesso genere. Non mancano comunque dei difetti. Uno dei tanti, è il totale irrealismo della simulazione. E con questo vorrei spiegare ciò che appare come una evidente contraddizione: non è possibile infatti che una machina, peraltro sparata a tavoletta, possa finire indenne contro massi, cartelli, auto concorrenti ecc ecc... Insomma, se con la mia UNO vado a finire contro un paracarri, la disfo completamente. Come si spiega che la Lotus invece può sbattere a 300 all'ora contro un cartellone pubblicitario senza farsi nulla? Implicazioni realistiche a parte (d'altronde ci troviamo di fronte ad un gioco) questa caratteristica rende a mio avviso il tutto più facile del necessario, troppo più facile. Raggiungere il traguardo alla prima partita non è certo entusiasmante, e forse qualche cappottamento con tanto di esplosione - e relativa perdita di tempo - avrebbe reso Lotus molto più interessante. Lo stesso discorso vale per Lotus II, che secondo il mio modesto parere è il migliore tra i tre: bello, fluido, giocabilissimo, poco reale ma abbastanza facile. Soprattutto una volta che si impara a familiarizzare con il cambio manuale oltre che con quello automatico. Un discorso a parte, infine, merita il terzo capitolo, decisamente sottotono se consideriamo gli altri due. A le solite opzioni ed un controllo un pelo più impreciso rispetto ai sui predecessori, l'unica cosa che lo distingue dalla massa è proprio la sezione "questo l'ho fatto io!", con cui potete disegnarvi le piste più assurde possibili.

In definitiva, è un CD da acquistare, anche perché non ci sono altre simulazioni di corsa automobilistica su CD32 al momento. E poi perché Lotus rimane comunque un mito, che non sente affatto il peso degli anni. Io mi sono divertito parecchio a giocarlo, penso proprio che piacerà anche a voi...

TECNICA 89
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

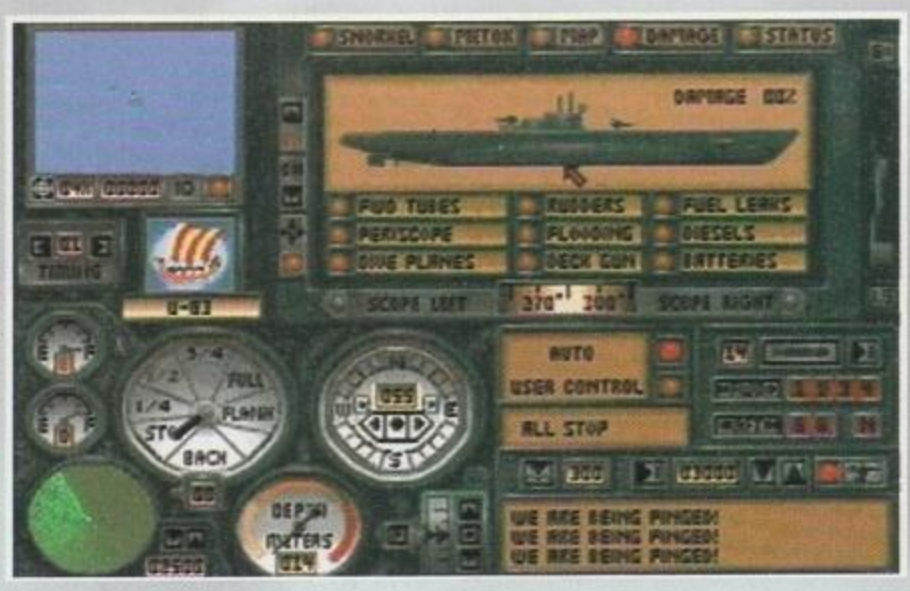
http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/NOVALOGIC per PC CD-Rom

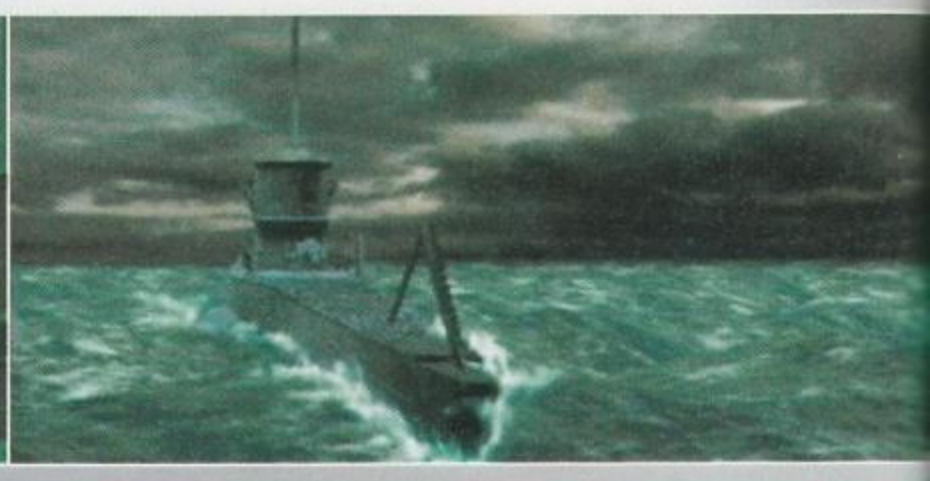
WOLF PACK

"Chi ha gettato dell'acqua sul CD-Rom di WolfPack?!? Posso capire che tratti di sommergibili e incrociatori vari, ma qui si esagera!"

In effetti si poteva fare una prova di resistenza subacquea per il ciddì, ma ho l'impressione che qualcuno si sarebbe arrabbiato parecchio! Poco male, tanto una prova simile l'hanno eseguita sulla povera tastiera del 486, che è impazzita: al posto della lettera N c'è lo spazio e se volete cancellare tutto quello che avete scritto vi basta digitare più di cinque lettere! A parte questi simpatici (per voi, perché adesso siamo senza tastiera) aneddoti, credo di dovervi presentare un gioco, e che gioco!
Siamo sulla terra (ma và?), in un periodo che va dal 1940 al 1944, durante il quale sapete benissimo cosa è accaduto: la seconda guerra mondiale. Ebbene vi ci trovate in mezzo, non come civile o come supereroe, ma come comandante della flotta che potrebbe determinare la vittoria nelle battaglie necessarie per vincere la guerra. Non avete un nome, a parte quello reale spero, ma potrete dimostrare tutto il vostro valore sconfiggendo i temibili u-boat nazisti, oppure le fregate (qualcuno mi spiegherà mai perché si chiamano così?!) e gli incrociatori alleati; già, perché dovete sapere che in Wolf Pack non esiste una "parte" dalla quale schierarsi, ma quali saranno i vostri nemici e quali gli amici, dipenderà da quale delle 36 missioni caricherete dal supporto ottico.
Ma cosa bisogna fare per entrare nell'olimpo dei vari eroi di tutte le guerre? Dunque, si carica una qualsiasi battaglia dal menu principale, benché non vengano indicati i livelli di difficoltà dei vari scontri, e fatto questo ci si ritrova al comando di un sommergibile o di un incrociatore oppure di una fregata. A questo punto apparirà un cablogramma che vi illustrerà il piano d'attacco o di difesa che dovrete portare a termine, ad ogni costo.
Come potete osservare anche dalle foto una parte di difficoltà della gestione di un mezzo marino sta nel fatto che a seconda delle battaglie, il ponte di comando (Sulu, ci porti fuori, seconda stella a destra... fino al mattino. NdBDM) cambia a seconda di ciò che state pilotando: sarebbe piuttosto difficile trovare un profondimetro su un incrociatore o un lanciatore di cariche di profondità su un sommergibile, no? Quindi dovrete imparare a memoria tutti i comandi che vi si parano davanti. Se pensate di fare uso del manuale, scordatevelo! Infatti, anche se in mare le velocità sembrano basse, è chiaro che non dovrete far solo attenzione a non picchiare sulla scogliera o sul fondale marino, ma dovrete destreggiarvi anche con i siluri e i proiettili dei nemici e per farlo bisogna già sapere che manovre effettuare (ecco perché colavo sempre a picco...).
Wolf Pack non è solo uno "spara che ti passa", ma soprattutto un gioco di strategia, dove ogni battaglia, sebbene sia già stata pianificata dal comando (leggi: "caricata dal CD-ROM"), per la disposizione delle navi in mare, richiede un cervello non indifferente.



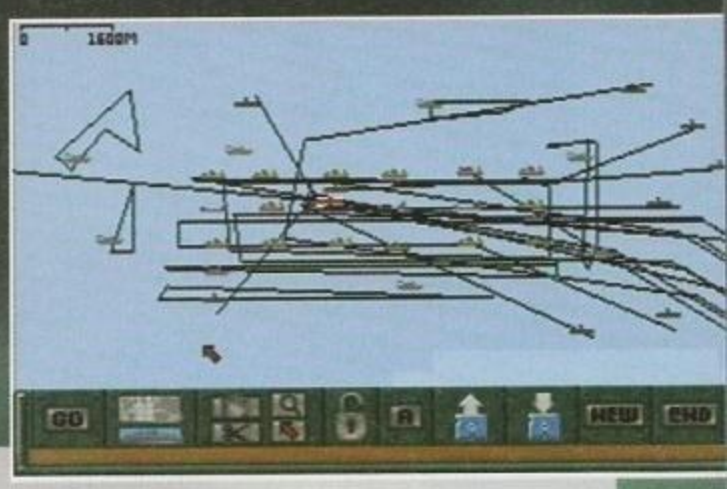
Tutto quello che vi occorre è comunque sul ponte di comando (energia di emergenza signor Scott! NdBDM). Dalla mappa tattica, potrete seguire tutte le manovre delle altre navi, oltre all'individuazione delle postazioni di carri armati a terra. La mappa deriva direttamente dalla ricognizione che viene effettuata in ogni momento dai vostri alleati, e ne esistono di tre



http://www.oldgamesitalia.net/

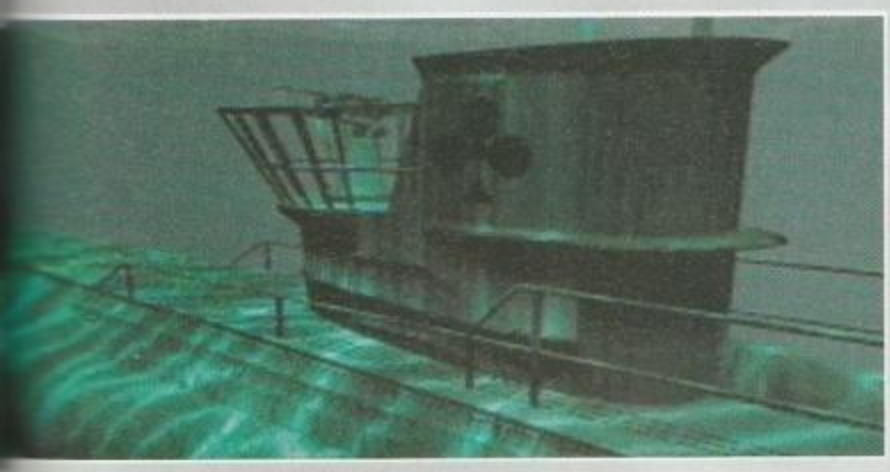
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



tipi: quella diurna, quella notturna e la ricognizione aerea. Diciamo che potrebbero essere considerate come il livello di difficoltà della battaglia in corso dato che, ovviamente, in una ricognizione notturna si hanno maggiori difficoltà nell'identificare qualche nave (di conseguenza appariranno meno oggetti sulla mappa tattica) che in una diurna o aerea.
Comunque da qui potete stabilire quante miglia ci sono fra voi e il bersaglio, tramite i comandi di zoom e d'identificazione.
Per quanto riguarda la pianificazione vera e propria di un duello navale, dovrete ricorrere alla mappa strategica, molto più dettagliata della precedente, dalla quale poter controllare la natura dei convogli, la traiettoria che dovrà seguire il pilota automatico, l'ancoraggio in acque tranquille e così via. Inoltre potrete controllare la stazza e la natura della flotta nemica.
Altri pannelli di controllo, altre sorprese: potete controllare lo stato di salute della vostra flotta e di quella nemica, secondo delle semplici percentuali del danno subito, precedute dal nominativo del vascello (ovviamente, il 100% dei danni, indica l'affondamento). Un altro pannello per tenere sotto controllo i danni subiti è il Damage Screen: queste però, riguardano solo la vostra nave, nel senso che quando vedete molte luci rosse accese sulla figura stilizzata del mezzo a vostra disposizione potete fare due cose: gettarvi a mare, oppure passare al ponte di comando (Uhura, avverta la Federazione del nostro arrivo. NdBDM) di un altro vascello. Non ve lo aspettavate, eh? Quando vedete che non c'è più nulla che potete fare per il vostro sommergibile ad esempio, salutate l'equipaggio e vi trasferite su un incrociatore in buona salute e da qui pestate il cattivone di turno che ha affondato il vostro giocattolo.
Parlando dei combattimenti veri e propri c'è da dire che le possibilità di colpire un avversario nei primi 5 colpi (a meno che non vi stia davanti al naso) sono molto poche: si consiglia di non silurare nessuno se non entro i 1800 metri, per non dare al nemico il tempo di spostarsi. Oltre a premere il pulsante di fuoco, dovrete, anche qui, fare i conti con il vostro mezzo. Se infatti sembra semplice colpire da un incrociatore o da una fregata l'obiettivo, ovvero dovreste solo regolare l'alzo e mirare "a vista", con un sommergibile non potete farlo: non avete una torretta di cannoni che si sposta con il vostro sguardo, primo perché i sommergibili hanno sopra coperta solo una mitragliatrice; secondo, perché i boccaporti di lancio dei missili non sono orientabili, quindi, per mandarli in una certa direzione, dovete dirigere l'u-boat in quel verso (tenendo sotto controllo la profondità); d'altra parte avrete il vantaggio che con un sommergibile potete colpire il nemico senza vederlo, nel caso di danneggiamento del periscopio.
Sul pratico manuale, comunque, troverete alcune tattiche di approccio al nemico e qualche strategia generale.
Rimane da dire che se per caso non dovessero bastarvi le battaglie implementate nel gioco, avete a disposizione il Construction Set, che vi permette di creare le vostre battaglie (quindi infiniti campi di scontro) con diversi tipi di mezzi navali, tempo, vantaggi di una parte piuttosto che un'altra, ecc..
Pare che ci sia tutto; a voi non rimane che acquistarlo, anche se è un prodotto per palati raffinati (occhio a non mangiarvi la scatola).

Admiral James T. Kirk



PC CDROM

Sinceramente non c'è molto da dire su questo gioco: nel senso che avrete ormai capito che si tratta di un gioco di strategia, non necessariamente frenetico, ben realizzato dal punto di vista della simulazione dei mezzi navali a nostra disposizione e con un numero esagerato di missioni da vincere, senza contare quelle "fai da te" del Construction Set.

La grafica non è fantastica (a parte l'introduzione, realizzata da veri maestri del 3D Studio) soprattutto quando si utilizza lo zoom del mirino o quando i particolari sono troppo vicini (viene utilizzato un semplicistico algoritmo di duplicazione piuttosto che uno di interpolazione).
Il sonoro non esiste, o meglio, l'unica cosa che si sente sono gli effetti dei mezzi che reagiscono alle sollecitazioni interne ed esterne.
Tutto questo è accompagnato da un grado di giocabilità più che soddisfacente, guastato in parte dalla difficoltà di vincere una battaglia.
Stranamente però il gioco attira, anche se è un discorso molto soggettivo, visto che mi piacciono i giochi strategici.
Il compact è sfruttato entro la media, senza troppe frivolezze (per modo di dire visto che le animazioni e il digitalizzato fanno ancora molto piacere dalle mie parti), ma forse i dati di ogni singolo campo di combattimento occupa più di quanto riesco ad immaginare. E' un prodotto carino, non c'è che dire.

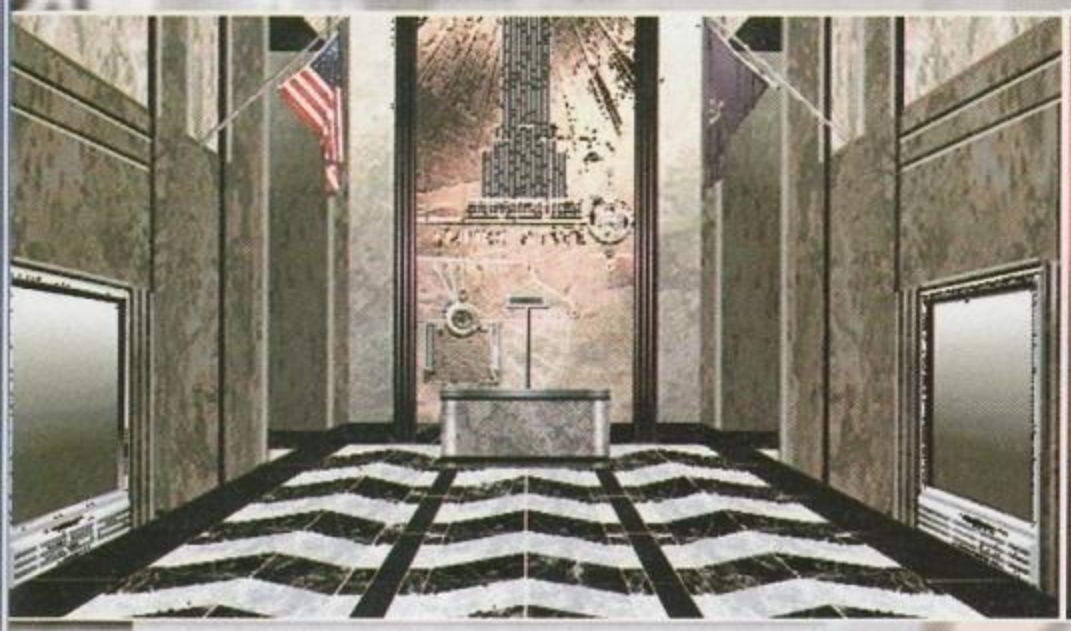
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

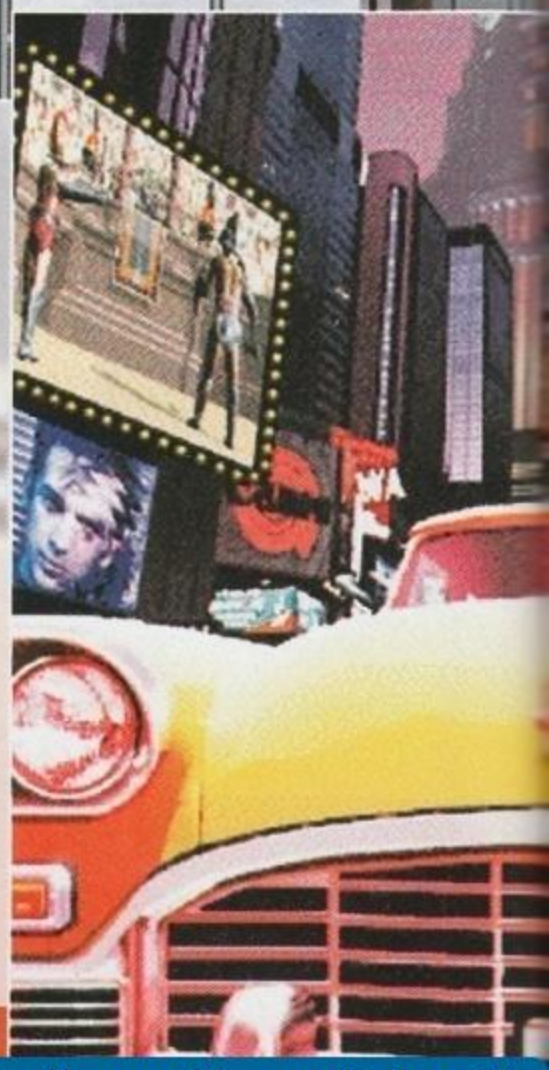
http://www.oldgamesitalia.net/

CHECKER HELLCAB SPECIAL™

Un taxi per l'inferno? Beh, nemmeno De Niro aveva mai osato tanto...

Vediamo quindi cosa ci proponga questa nuova produzione di Pepe Moreno! Pepe Moreno, chi era costui? Beh, prima di tutto è, non era, un signore che dalle nostre parti si è visto poco (per la verità ne ho sentito parlare due giorni fa, quando Max mi ha dato in consegna il gioco per questa recensione) e questo vale anche per la casa distributrice. Pare però che sia un talento, a detta di quello che scrivono le riviste specializzate americane.
Spero di riuscire a raccontarvi qualcosa del gioco senza mettermi a ridere, visto che sto ascoltando "Don't Go Breaking My Heart" di Elton John in coppia con RuPaul.
Dunque, siamo appena scesi dall'aereo, al JFK International Airport di New York, e mentre ci avviamo verso l'uscita ci imbattiamo in un tizio, uno di quelli che se li vedi una volta ti auguri solo di non incontrarli nella tua vita (al massimo gli tiri dietro 100 lire). Si tratta del solito tassista opportunista, quello che vi aspetta fuori dall'ingresso dell'aeroporto anche se gli avete detto di no. Comunque non potreste pagargli la corsa (per chi non lo sapesse, il JFK è un po' distantino dal centro della grande mela!) quindi vi dirigete verso la prima cassa continua (appositamente ideata per l'ATM che, per un caso di omonimia, ha la stessa sigla dell'azienda milanese) e prelevate un po' di contanti con la tessera.
Il nostro amico tassista però insiste, arriva con il taxi e sconfigge le vostre ultime titubanze accompagnandovi fino a New York, ma qui... i soldi non bastano per pagare la corsa! Che disdetta (per essere gentili). Ora sarete costretti a sottoscrivere un contratto con il tassista. Potrebbe chiedervi di rimborsarlo in un altro momento, oppure in natura (ohhh, che avete capito?!? Con della frutta e verdura!). Invece no! Leggete attentamente il contratto che vi consegnerà, perché ne va della vostra vita: accettare un giro turistico proposto dal tassista portoghese, in cambio del quale, oltre a pagare le corse, metterete anche in gioco una parte della vostra anima e della vostra vita se, durante il tour, sarete più o meno buoni o cattivi... Ah! Dimenticavo. Una volta esaurita la vostra anima o la vostra vita, finirete all'inferno (beh, tutti i videogiocatori incalliti finiscono là, non ve l'ha detto la mamma?).
Mi dispiace per non avervi avvisato prima, ma forse dovevate osservare lo sguardo beffardo del portoghese, o forse dovevate notare i suoi occhi insanguinati attraverso lo specchietto retrovisore (senza contare che la targa del taxi era 666)... ma ormai la frittata è fatta!
Dato che il nostro amico non ha nessuna intenzione di muoversi se prima non avrete fatto un giro all'Empire State Building è proprio da qui che cominciamo.
A questo punto mi sembra di avervi raccontato abbastanza. L'avventura proposta da Pepe Moreno, ricca di originalità, vi trascinerà nel tour di cui sopra. Non sarà proprio come fare un giro turistico di Manhattan, anche se la città la vedrete al completo dall'ultimo piano dell'Empire, e che vista!
All'inferno hanno infatti deciso di riportarvi indietro nel tempo, e precisamente all'epoca dell'Impero Romano, durante la Prima Guerra Mondiale in Francia e nella preistoria, in compagnia dei lucertoloni più affettuosi (dopo che vi hanno fatto a polpette però!) di tutti i tempi.
Nel corso del viaggio avrete modo di sfoderare le vostre capacità fisiche ed intellettive, ma soprattutto, di salvare la vostra candida anima. Voi mi chiederete con scherno quale dovrebbe essere la difficoltà di un gioco dove basta essere buoni! Io non ho mica detto che non dovete rubare la marmellata dalla dispensa per riuscire in questo gioco! Provate a decidere se combattere in uno scontro con un gladiatore, oppure se gettare in pasto ai leoni qualche gentil donzella o ancora se torturarla in cambio della vostra libertà. Se poi Nerone vi chiedesse di finire il vostro avversario, siete sicuri

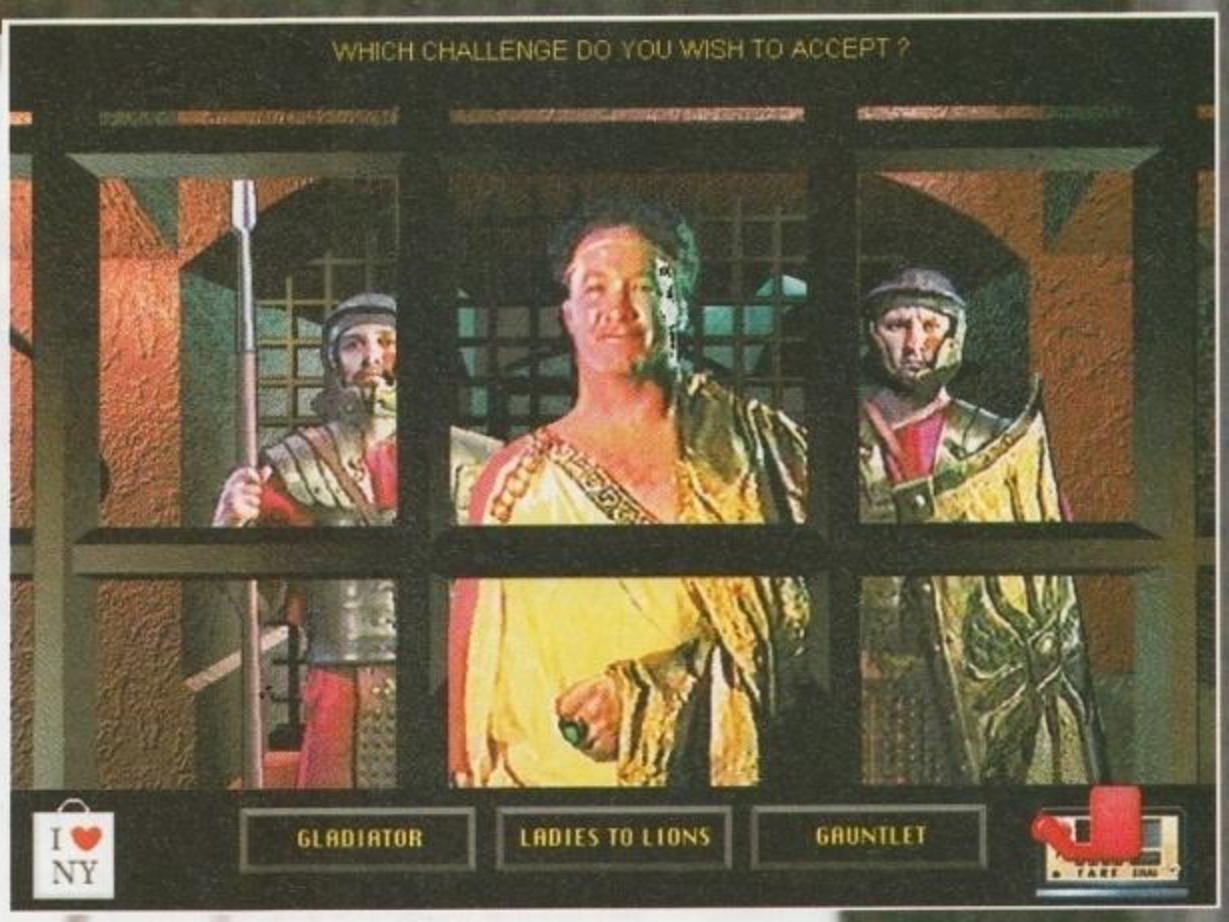




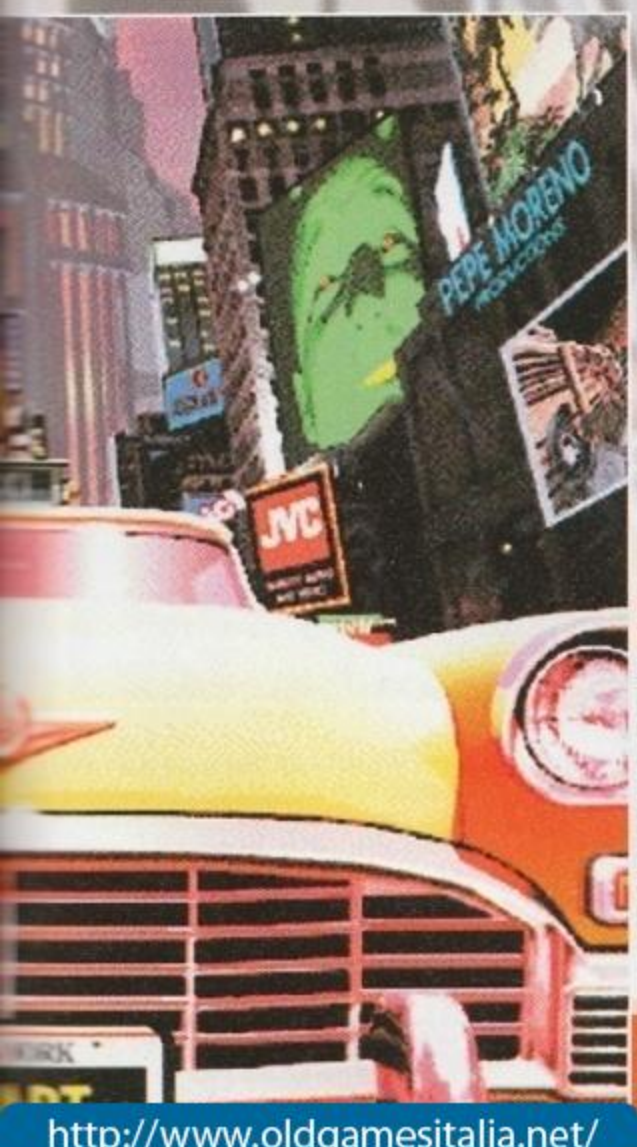
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



di poter contrastare i suoi ordini (potrebbe andarne della vostra vita)?
La scelta giusta è sempre la più difficile da fare... Comunque consolatevi! Nel caso dovessero uccidervi, potrete iniziare dal punto in cui siete stati, per così dire, interrotti, con la possibilità di eseguire una scelta diversa (dovrete però sorbirvi la ramanzina di un diavolo alla porta dell'inferno, presso lo scantinato dell'Empire State Building, sede fra l'altro, dei taxi infernali). Nello sfortunato caso che doveste perdere anche l'ultima goccia di anima... non avrete nessuna possibilità di tornare dall'inferno!!! Ahr, ahr, ahr!!! (Beh, la risata satanica dovevo pur metterla da qualche parte).
A parte tutto questo, se ne avete il tempo, godetevi la grafica spettacolare (dal punto di vista della digitalizzazione) dei fondali e dei vari personaggi



(dai 360° di New York by day & night alla tetra atmosfera del 1917, ecc.), ma ricordatevi di escludere il sonoro per il semplice fatto che, essendo composto da decine di file .wav (il formato sonoro di Windows, sotto il quale gira il programma), si interrompe per ricominciare da capo ogni qualvolta cambiate locazione o girate lo sguardo! Fra l'altro, se la scena è troppo veloce, l'audio parte in ritardo, perché è rinomato che i file wave hanno delle dimensioni spropositate, visto che contengono suoni campionati.
Detto questo, farete meglio a leggere il commento sul gioco, dato che non sono proprio tutte rose e fiori (sembra più tanto fumo e niente arrosto; qualcuno vuole suggerire altri proverbi? Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino. NdTMB!). Ci vediamo all'inferno!

Andrea "Kaos" Simula

PC CDROM

Ma guarda cosa ci combina Mr. Pepe Moreno! Quando Max mi ha consegnato il gioco, tutti i presenti hanno commentato con degli ululati perché l'avrebbero voluto per loro! Beh, ne avrei fatto volentieri a meno, dopo averci giocato un pomeriggio intero!
A parte le buone cose che ha da offrire la grafica (finché si tratta di immagini statiche, perché quando qualcuno comincia a muovere la testa come i mostri dei vecchi film di Godzilla non si può far altro che voltarsi per non vedere...), in alta risoluzione, e la trama originalissima, il resto se non lo butto io, lo farete voi dopo che avrete acquistato il gioco.
Prima di tutto: l'avventura in questione assomiglia molto alle prime avventure per CD, che di interattivo, a parte casi sporadici, avevano solo l'inserimento del compact nel caddy del dispositivo.
Per quanto riguarda il sonoro, se siete dei cultori di Windows, sapete benissimo che il formato in questione è ottimo per la sua qualità audio, ma è poco affidabile nel sincronizzarsi con delle animazioni.
Ma quello che ho odiato con tutte le mie forze e che non mi farà più svolgere una recensione di un gioco sotto Windows per un po', è stata l'indecente lentezza del caricamento, non solo delle singole locazioni, ma addirittura dei movimenti in soggettiva: ora, va bene che siamo sotto Windows, va bene che non è stato utilizzato il lettore a doppia velocità di Joshua (così è stato ribattezzato il 486 DX2 66 MHz giunto da poco in redazione), visto che MA e BDM l'hanno monopolizzato (ma prima o poi porto la chiavetta del mio picchio...), ma possiedo ben un 486 DX2 clockato ad 80 MHz, quindi un-minuto-e-quaranta per caricare ogni schermata mi sembra fuori dal mondo!
Nonononononono! Non ci siamo! Molta innovazione e belle idee, ma poca sostanza e tecnica miserabile!

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE
74

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

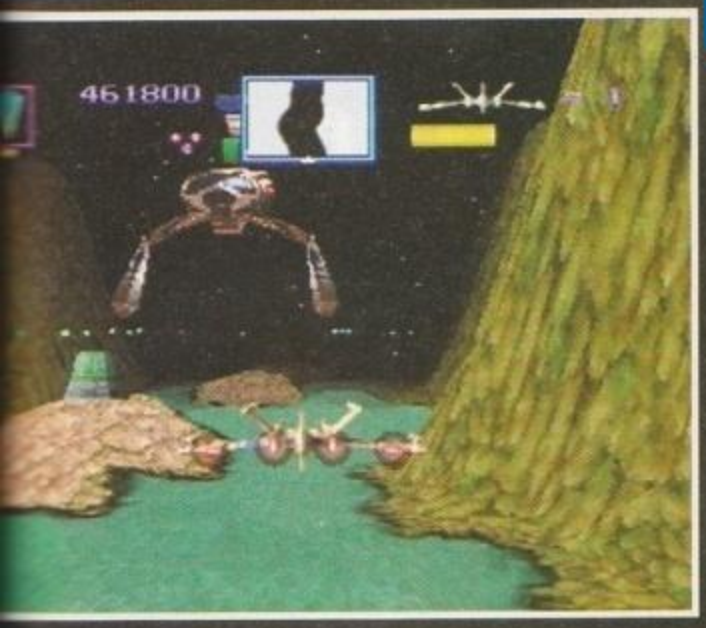
TOTAL ECLIPSE

La razza umana ha una fortuna senza precedenti. Non trovate? Viene continuamente attaccata, minacciata, irrisa, insidiata... Insomma, in un videogioco qualsiasi gli alieni cattivi puntualmente scelgono di prendersela con noi. Questa volta, tanto per cambiare, ci hanno eletto Preda Ufficiale e ci hanno distrutto il sole. Intanto che c'erano potevano scendere dalle astronavi e sputarci in faccia a uno a uno...

E visto che i polpettoni fantascientifici vi piacciono tanto, scendiamo maggiormente nei particolari. Allora, per quanto riguarda la razza umana penso non ci sia bisogno di chiarimenti, se doveste avere dei dubbi aprite la finestra e guardate un po' in giro. Gli alieni cattivi sono un po' il pretesto per fare il gioco, ma siccome li abbiamo nominati tanto vale prenderci un po' cura anche di loro: innanzitutto sulla patente non hanno scritto solo "omini verdi" o chessò io, sono dei Drak-sai originali, mica come le Finterland o le cinture El Tarro. Seconda cosa, i Visitatori in questione sono tipo i Predatori (cacciano per divertimento), ma al posto delle armi bianche preferiscono i cannoni al plasma (mica scemi). Allora, vai di trama.

Un bel giorno vi svegliate (è il caso di spiegarlo? Ok, "voi" siete i protagonisti. Tutto ciò non vi fa sentire in gamba?), e convinti che sarà una bella giornata andate direttamente in garage, prendete una bella latta di vernice rossa e a grandi lettere scrivete "Sunrise is like nosebleed, your head hurts and you can't breathe" sulla fiancata del vostro caccia personale (siete ricchi). Uscite di casa e... Ma che "sunrise"! Non c'è più il sole! Dove l'avrò messo? Niente paura, non avete ecceduto in sbadatezza, sono gli alieni che sono arrivati nei paraggi e hanno lanciato un messaggio del genere: "Salve umani. Siete veloci, astuti e sugosi: ci siete simpatici. Per provarvelo, vi distruggiamo il sole". In poche parole, si tratta di una dichiarazione di guerra: fortunatamente il pianeta sul quale siete comodamente seduti NON è nel sistema solare, il vero Sole (quello ™) è ancora salvo... Ma non per molto! I verdoni sono decisi a fare un vero macello, e in qualità di Unico Possessore di un Caccia Decente venite immediatamente incaricati (da chi, non è chiaro) di andare subito a casa degli sporchi omini verdi e sterminarli tutti.

http://www.oldgamesitalia.net/



Ok, la trama ve la siete letta, ora che siamo tutti contenti che ne direste di parlare del gioco vero e proprio? Beh, Total Eclipse NON è la conversione del famoso gioco Freescape della Incentive (e a questo punto magari lo si era anche capito), ma una specie di Afterburner più lento, quasi-totalmente poligonale e ambientato nello spazio profèndo (quello del mostro orrèndo, ma se non vi piacciono Disegni & Caviglia non è colpa mia). Il giocatore è posto ai comandi della solita astronavina, questa volta vista da dietro, e deve darsi da fare a blastare gli alieni in due tipi di sezioni leggermente differenti tra di loro.

La prima delle due (ovvero quella che si incontra per prima) è ambientata "all'aperto" sulla superficie del pianeta di turno da derattizzare (ce ne sono quattro, suddivisi in vari stage), e lascia una certa libertà d'azione nei confronti del giocatore, visto che permette sì di andare solo in avanti ma lascia libertà di spostarsi in alto e in basso per evitare le varie cime e le pareti (volate tra le montagne. Lo so che nessuna persona sana lo farebbe, ma questo è un videogioco) che di volta in volta attenteranno all'integrità dello scafo del vostro velivolo e consente anche di ruotare su se stessi, con grande gioia di tutti quelli che sull'ottovolante tendono a nebulizzare tutto il cibo ingurgitato nel corso della settimana precedente.

Durante queste fasi dovrete soprattutto centrare i malvagi alieni (poverini, fanno il loro lavoro) e darvi da fare per evitare i proiettili, mentre nelle altre - quelle sotterranee - dovrete concentrarvi sull'evitare il contatto con le pareti di alcuni cunicoli angusti stile "interno Morte Nera" e con le solite trappole tipo porte che si chiudono, presse e così via. In questa sezione i nemici saranno un po' meno svegli (non crediate comunque sia semplice), avrete la possibilità di controllare la vostra velocità e non potrete più avvitarvi nell'aere (che peccato).

Ogni TOT livelli (chiamatemi Mr. Precisione...) avrete a che fare con il solito alieno ipervitaminizzato, che ovviamente si muoverà un po' a caso sparando qua e là e altrettanto ovviamente vi farà a fette per numerose partite prima di riuscire a capire come eliminarlo, dopodiché potrete passare all'eccitantissimo giro successivo. E poi le cose vanno avanti, ci sono anche le sezioni di guida, quelle di mah-jong e quelle dove dovete risolvere dei complicatissimi calcoli per stabilire esattamente la traiettoria di uno shuttle diretto sulla luna, ma siccome sono cattivo non ve le racconto. Va bene, va bene, sto scherzando...

Marco Auletta

3DO

Total Eclipse fa parte dei classici giochi da "far vedere" nei negozi e nelle videocassette promozionali. Effettivamente, è un titolo che "fa molta scena": la grafica è decisamente impressionante grazie al paesaggio poligonale con texture, ai nemici che vengono ridimensionati in maniera fluida e senza problema, alle rotazioni impeccabili, alla quantità di roba che scheggia per lo schermo senza rallentamenti e ai tunnel dalle sezioni (nel senso di "tagliate a metà, non nel senso di "quadri"... insomma, la definizione non mi viene... Roba tipo "a sezione quadrata", "a sezione triangolare"... Bah) più fantasiose. La sezione audio è quasi dello stesso livello, visto che le musiche vengono suonate direttamente da CD (ma non sono nemmeno eccezionali) e gli effetti sonori sono un po' fuori luogo. L'introduzione è la botta finale, tra animazioni fantascientifiche, parlato e musiche minacciose sembra davvero di assistere a un piccolo film. Sembrerebbe tutto perfetto, e invece... Beh, sin dalla prima partita Total Eclipse rivela tutti i suoi difetti, e cioè la più totale e assoluta mancanza di un vero e proprio schema di gioco, nonché una struttura che si può definire in qualsiasi maniera tranne che con il termine "user friendly". Nota finale: non è nemmeno divertente! Cerchiamo di approfondire: lo schema di gioco in effetti c'è, solo che è talmente stupido da risultare un mezzo spreco su una macchina come il 3DO: in sostanza si tratta di una specie di Afterburner lento e più particolareggiato, esageratamente difficile e poco curato ("più particolareggiato" di Afterburner ci vuole poco, quindi "poco curato" non è una contraddizione. Fate attenzione). Per quanto riguarda la mancanza di "riguardo verso il giocatore", basterà dire che ogni tanto si perde energia senza nemmeno capire il perché, che si raschia contro pareti che si credono lontane miglia e miglia (probabilmente perché manca un riferimento a terra della vostra posizione, e cioè un'ombra - nei livelli sotterranei sarebbe davvero utile) e che in genere i nemici mazzulano come dei caini (per essere fini). Insomma, se proprio vogliamo sintetizzare, potremmo dire che Total Eclipse è un po' come quel film che parlava di modelle: sotto il vestito, niente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

TUTTO PER IL TUO AMIGA

QUALSIASI ACCESSORIO HARDWARE E SOFTWARE AI PREZZI PIU' COMPETITIV

VIDEON 4.1 Gold L. 379.000

NUOVO DIGITALIZZATORE A COLORI

E' possibile collegare il Videon a un qualsiasi segnale video (composito e Super-VHS) e a qualsiasi Amiga.

Tracking automatico. Supporta l'interfaccia AREXX quindi Videon può essere programmato a piacimento. Supporta i nuovi Amiga 1200, 4000 con palette migliorata, con possibilità di digitalizzare 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 4.096, 29.971, 262.000 su una palette di 16.777.000 colori in risoluzioni da 320 x 256 fina a 1476 x 576 oppure 1600 x 1280 con VISIONA. Il software permette di creare tutti gli effetti. Può effettuare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga. Inoltre il Videon 4.1 è in grado di digitalizzare immagini in b/n con la stessa qualità di uno scanner da 300 dpi. Salva i seguenti formati: IFF, IFF 24, RGB, ANIM.

KIT HARD DISK 2"1/2 PER AMIGA 1200

Hard Disk specifico per Amiga 1200 interno completo di apposito cavo di connessione e software di gestione, semplicissima installazione.

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 490.000
HARD DISK AMIGA 1200 170 Mb L. 690.000

THE SUPER COPY L. 39.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMM ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

VIDEO DAC 18 L. 149.000

LA NUOVA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 500/600/2000/3000. QUESTA SCHEDA GRAFICA PERMETTE AL VOSTRO AMIGA DI VISUALIZZARE E LAVORARE CON 262.000 COLORI COME SU AMIGA 1200/4000 IN RISOLUZIONI DA 320 X 512 FINO A 384 X 576. INOLTRE IL SOFTWARE IN DOTAZIONE SALVA IN RGB, IFF, IFF 24, ANIM. COMPLETAMENTE TRASPARENTE GRAZIE ALLA PORTA VIDEO RBG PASSANTE, PUO FUNZIONARE IN CASCATA A GENLOCK E DIGITALIZZATORI, PERMETTENDO DI SALVARE SU NASTRO TUTTI I VOSTRI LAVORI IN 3D REALIZZATI CON REAL 3D, IMMAGINE, CALLIGARI, TURBOSILVER, DIRETTAMENTE A 262.000 COLORI. LE ANIMAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE E VISUALIZZATE DIRETTAMENTE DA D PAINT SENZA PERDITA DI VELOCITA' A 262.000 COLORI.

OFFERTA SOFTWARE AMIGA IN ITALIANO

C-1 TEXT AMIGA	L. 89.000	SUPERBASE	L. 199.000
PROESS. PAINT	L. 89.000	CONTO CORRENTE	L. 19.000
DE LUXE PAINT IV	L. 149.000	RUBRICA TELEF.	L. 19.000
SUPERPLAN	L. 189.000	BILANCIO FAMIL.	L. 19.000

GENITITLER (TITOLATRICE IN ITALIANO) L. 99.000

ROCKGEN PLUS L. 399.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

MAXIGEN (nuova vers.) L. 599.000

Nuovissimo genlock profess. qualità Broadcast con S VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite video per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose. Banda passante 6 Mhz, 1 Vpp, 75 Ohm. Manuale in italiano. Alimentazione esterna a 500mA 12V (alimentatore fornito).

MAXIGEN 2 BROADCAST L.1.190.000

Versione Broadcast professionale.

STEREON 16 Bit L. 249.000

Nuovo campionatore stereofonico per Amiga.

INTERFACCIA MIDI per AMIGA L. 39.000

LASER DISK L. 199.000
Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair

LASER DISK L. 299.000
Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair

LETTORE PIONEER L. 599.000
Idoneo per interfaccia CD Audio e Video

DISCHETTI 3 1/2 DD POLAROID

L. 800 CAD PER QUANTITÀ

OFFERTA STAMPANTE COLORI

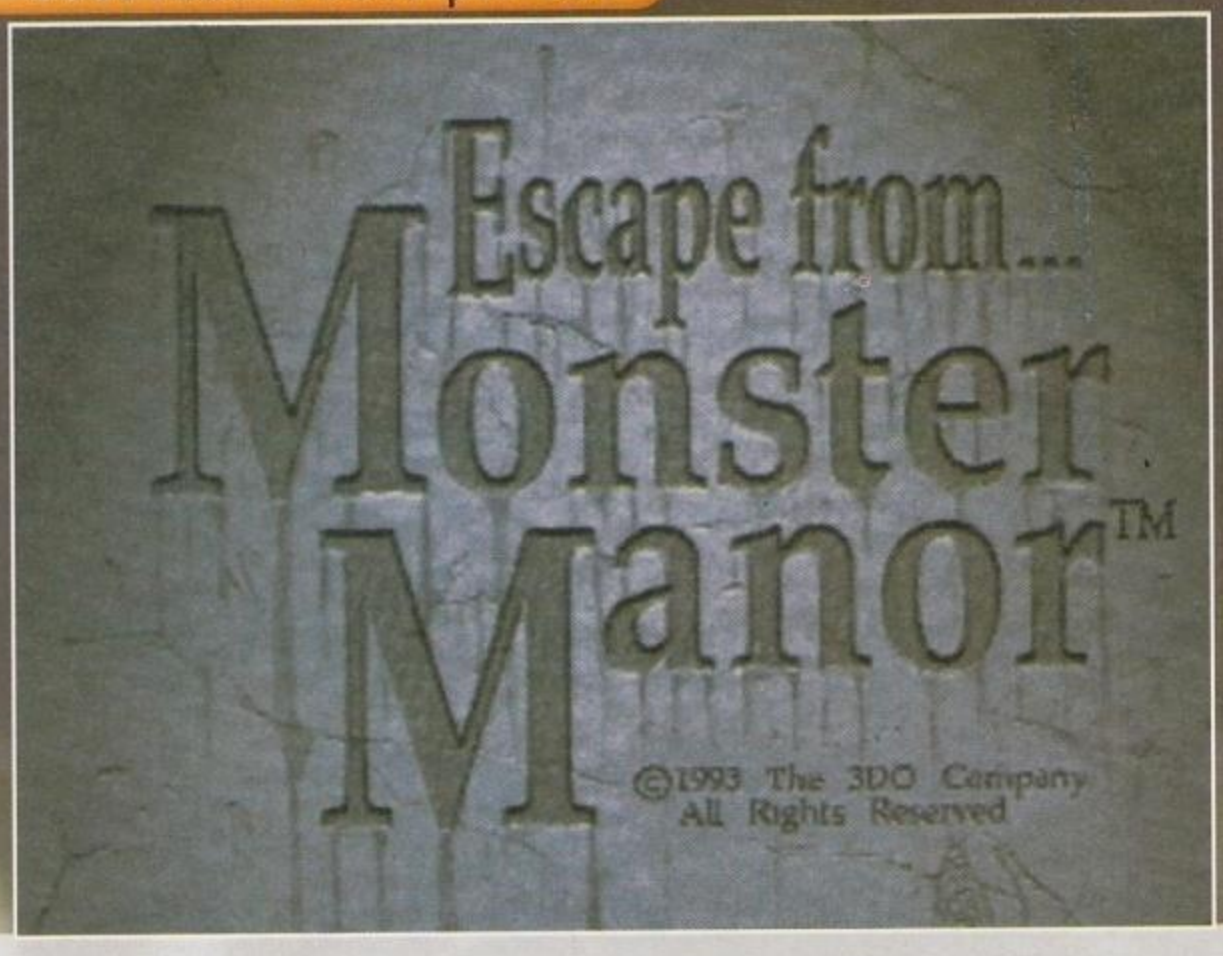
STAR LC 100 L. 375.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE.
PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Credete ai fantasmi? No? Beh, fate male: ieri ne è venuto uno da me, mi ha venduto uno smacchiatore garantendomi la sua assoluta efficacia e se ne è andato. Ero un po' scettico, ma quando mi sono macchiato di unto ho finalmente provato lo smacchiatore: funzionava davvero! Visto? Non c'è motivo per non credere ai fantasmi...

Ok, quando avrete finito con il lancio di pomodori, FORSE potrò decidermi a raccontarvi qualcosa di 'sto gioco (se qualcuno di voi non l'avesse capita, non si preoccupi, non si è perso nulla). Allora, i fantasmi c'entrano qualcosa: c'è una bella casona disabitata infestata dai fantasmi, e questo potrebbe essere già un bel problema. Il bello è che probabilmente ne arriveranno molti altri (e tifenteranno patroni ti monto) se non riuscirete a ricomporre un antico talismano fatto a pezzi non si sa da chi... La volete la buona notizia? I pezzi del gingillo in questione (dodici, per l'esattezza) sono nascosti nelle varie sezioni della casa infestata... Have fun.
Escape From The Planet of the Robot Monsters (oops, ho sbagliato gioco) è sostanzialmente un piccolo clone di Wolfenstein (la moda impazza sul PC, giustamente è necessario contagiare anche il 3DO) che si espande su dodici livelli, nei quali non dovrete far altro che gironzolare un po' alla ricerca di bonus nascosti dietro delle porte che andranno aperte con delle chiavi nascoste dietro altre porte (chiaro, no?). Durante il vostro girovagare incapperete nell'occasionale orda di creature bavose, che potrete sterminare con la vostra pistola creata appositamente per questo, nonché in uno dei dodici pezzi del famigerato talismano: a questo punto potrete dirigervi verso l'uscita per poter poi affrontare un nuovo, entusiasmante livello (yawn). Grazie al pannello di controllo e alla mappa automatica potrete tenere sotto controllo in ogni momento la vostra posizione nonché il vostro "status" (ovvero se state bene o meno e se avete ancora proiettili). Le opzioni iniziali invece vi permetteranno di far pratica in uno qualsiasi dei dodici livelli, di caricare una posizione precedentemente salvata e di togliere il commento sonoro (cosa che sconsiglio vivamente, dato che è davvero notevole). E poi, e poi, e poi... E poi basta, cosa pretendete? E' una recensione da una pagina!

Marco Auletta

Si ringrazia la Newel

3DO

Un altro fantastico coloratissimo incredibile stupendo magnifico meraviglioso gioco per 3DO? Stasera no, ho l'emicrania. Più o meno, sintetizzato, questo è quello che penso di Monster Manor. Le premesse per fare un buon gioco, stranamente, ci sono: in pratica si tratta di una specie di Wolfenstein semplificato, ambientato in una casa abbastanza grande e pieno zeppo di creature ectoplasmatiche d'ogni genere. Purtroppo però i programmatori hanno deciso di lavorare in maniera superficiale e poco curata: l'unico aspetto che alla fine si solleva dalla mediocrità assoluta è il sonoro (davvero coinvolgente), perché il livello della realizzazione è davvero scarso. Innanzitutto le pareti convincono poco: ci sono solo angoli retti, e tutta la casa sembra disegnato a blocchettoni. Seconda cosa, non ci sono né soffitto né pavimento (e non venitemi a dire che il 3DO non lo può fare...), e l'impressione NON è quella di trovarsi in una casa. Terza cosa, l'"arredamento" è reso in maniera ridicola: un paio di grammofoni sparsi per terra, qualche statua, alcune casse e qualche straccio. Stop. Continuiamo con la cattiveria? Il gioco vero e proprio non sarebbe poi male, se solo non fosse così "diluito" (le mappe sono enormi e passano minuti interi senza incontrare nessuno), se ci fossero più puzzle, più oggetti da raccogliere (armi supplementari, per esempio) e più cose da fare. Così com'è sembra ancora un abbozzo di ciò che dovrebbe essere... Bah, certe cose mi fanno rivalutare giochi come Total Eclipse.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE
71

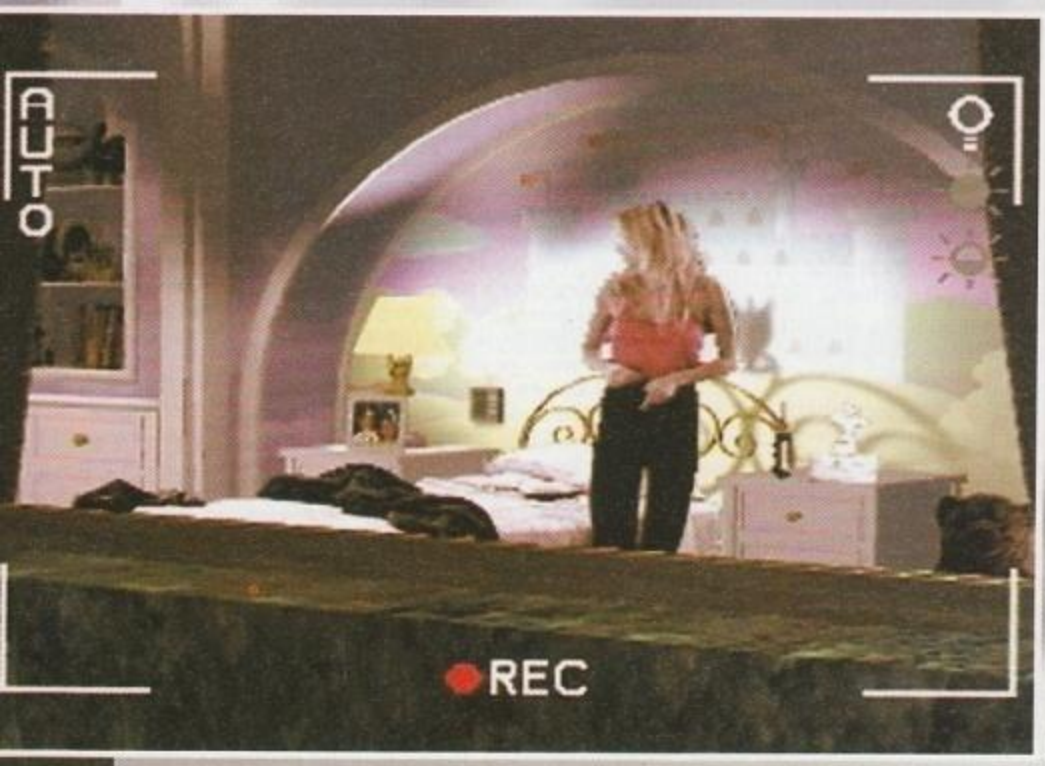
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

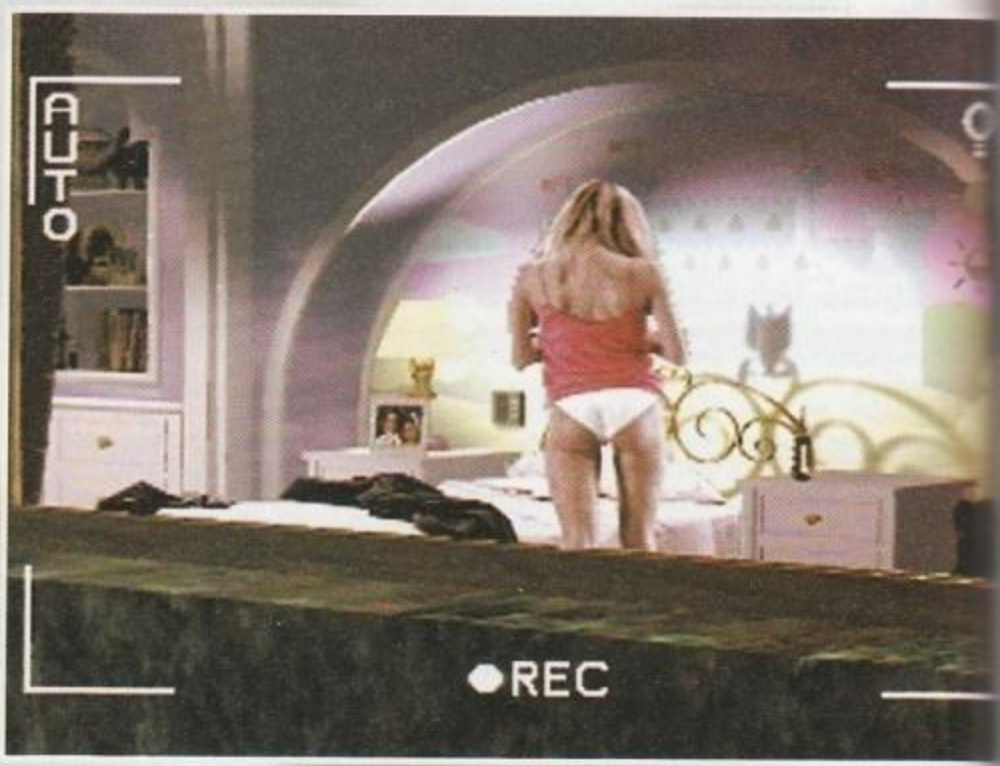
http://www.oldgamesitalia.net/

VOYEUR

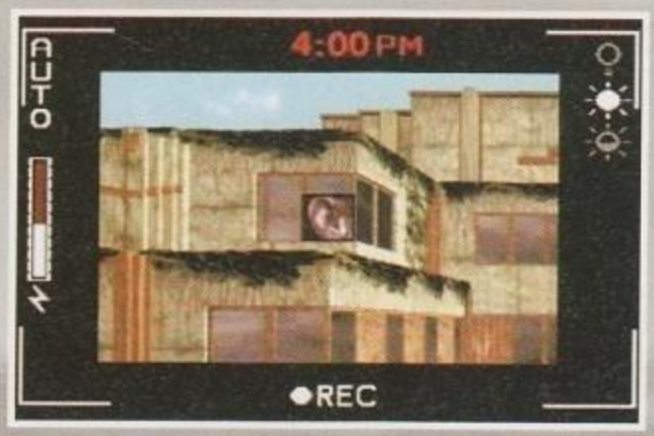
Reed Hawke, principale della Hawke Industries, sta prendendo in seria considerazione l'ipotesi di candidarsi alle prossime elezioni per la presidenza degli Stati Uniti; grazie al suo forte carisma e alle colossali risorse economiche di cui dispone sembrerebbe addirittura probabile una sua eventuale quanto netta vittoria.
Purtroppo però si è venuto a sapere per fonti segrete e al tempo stesso affidabili che tutto quello che luccica non è per niente oro e che, sotto sotto, il nostro bravo magnate non è poi quella brava persona che agli occhi della gente parrebbe essere. Per chiarire definitivamente la situazione e scongiurare possibili sconvolgimenti politici d'ampissima risonanza, è stata perciò richiesta la vostra personale collaborazione: dalla tranquillità del vostro appartamento dovrete videoregistrare tutti gli avvenimenti che avranno luogo nella sua residenza nel corso della fine settimana precedente al suo discorso ufficiale, periodo che Hawke ha deciso di trascorrere in compagnia della sua famiglia al completo, con lo scopo d'assicurarsi che tutti i propri influenti parenti siano pronti ad appoggiare la sua imminente candidatura.

Osservare senza esser visti: cosa c'è di più affascinante? Se poi il vostro vicino di casa si sta per candidare alla presidenza degli Stati Uniti e ha riunito nella sua villa tutti i parenti per "mettere in chiaro" alcune oscure faccende del suo passato, quello che vedrete potrebbe rivelarsi perfino fondamentale per il futuro della nazione...





Quali segreti verranno a galla in queste interminabili due giornate? Saranno tutti disposti a dimenticare i molteplici rancori del passato o a qualcuno vorrà gustarsi la propria vendetta rispolverando oscuri episodi che potrebbero porre prematuramente fine alla sua carriera politica?
Beh, Reed Hawke non è certo l'uomo che permetterà al primo che capita di intromettersi tanto semplicemente sulla sua strada, perciò dovrete stare con gli occhi bene aperti se non vorrete perdervi le scene fondamentali necessarie a incastrarlo inequivocabilmente.
All'inizio del gioco, dopo un'interessante introduzione (non male vero?), vi ritroverete nel vostro appartamento da cui potrete svolgere tutte le principali

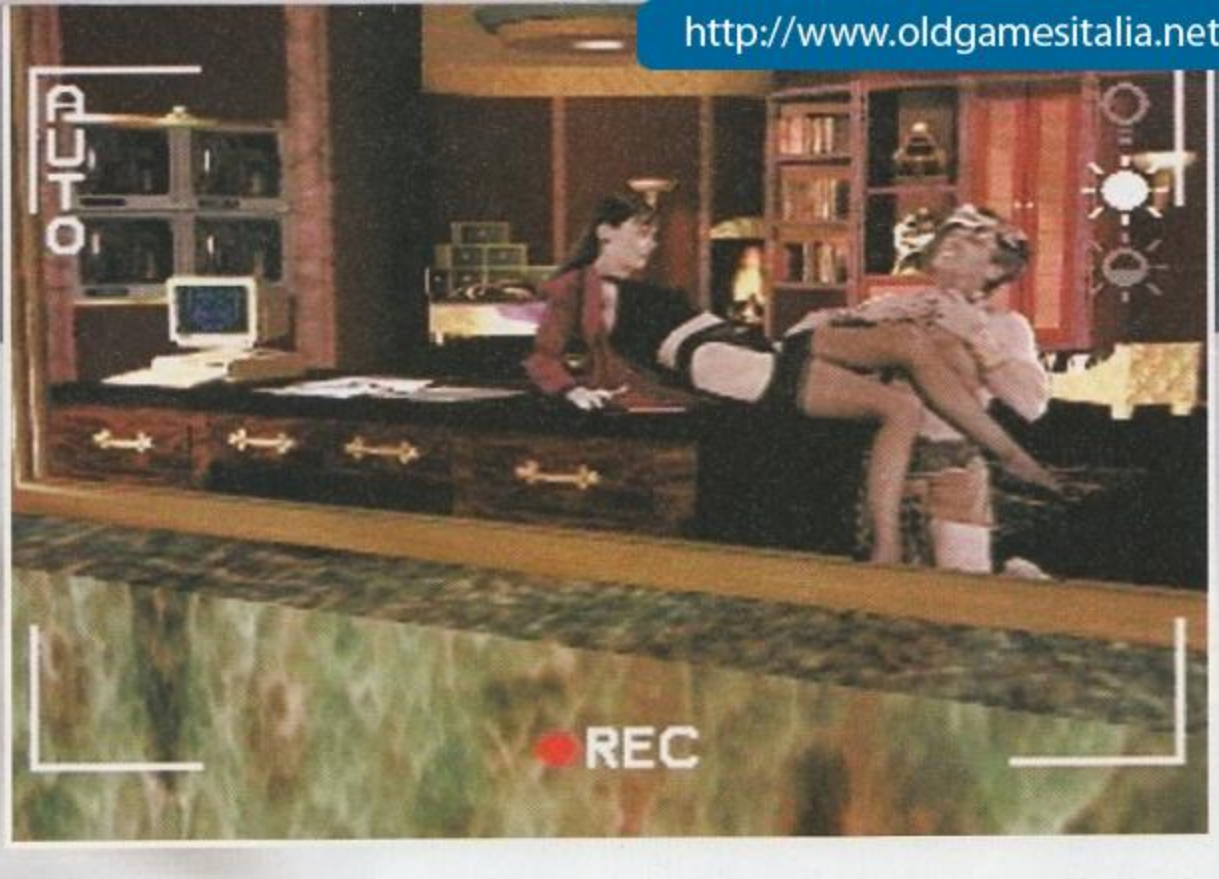


azioni necessarie a portare degnamente a termine questo caso; la prima cosa da fare è logicamente attaccarsi alla telecamera e dare una bella occhiata alla panoramica villa, cominciando a sbirciare qua e là nelle varie camere alla ricerca di indizi o di scene di un certo rilievo. Per fare questo dovrete semplicemente muovere il vostro puntatore sulle varie finestre fino a quando questo non cambia di forma informandovi così su che tipo di scena sta avvenendo all'interno di quella stanza: se compare una lente di ingrandimento significa che potrete analizzare interessanti documenti come fotografie, incartamenti o lettere, se invece salta fuori un'icona a forma di orecchio avrete l'occasione di origliare una conversazione privata tra i vari per-

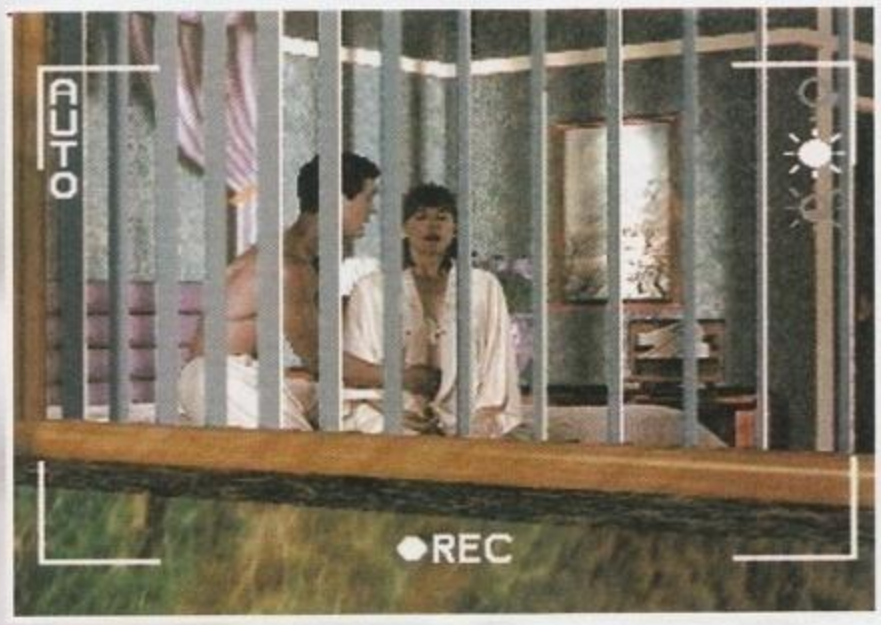
http://www.oldgamesitalia.net/

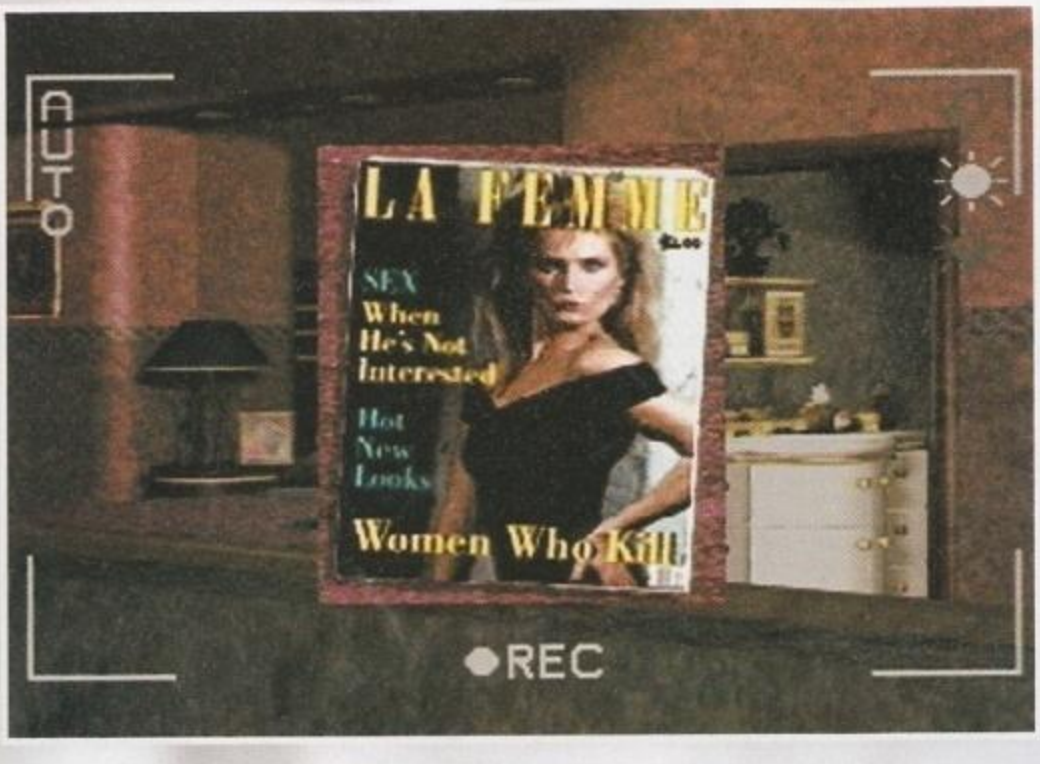
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sonaggi e se infine viene fuori un occhio potrete godervi una bellissima animazione ottimamente digitalizzata tra i diversi membri della famiglia.
Proprio queste scene sono sicuramente le parti più interessanti e più utili del gioco; attraverso di esse imparerete a conoscere molto bene i vari personaggi (beccati spesso e volentieri in situazioni alquanto intime e piccanti), scoprendo pian piano quale sia il vero il rapporto tra i vari interpreti di questo interessante thriller rosa.
Oltre al caro Reed Hawke incontrerete infatti nelle varie camere del villone anche sua sorella minore





Margaret, sua figlia maggiore Jessica col proprio ragazzo giapponese Masa Endo, suo figlio Zachary con la moglie Lara, sua nipote Chloe (figlia adottiva di Margaret), Frank Stewart (capo della sicurezza) e Chantal Pousette (sua assistente personale). Ogni personaggio ha la propria personalità, nonché motivi di odio e rancore nei confronti di Reed o di qualche membro della famiglia, avversità che spesso saltano fuori in modo tragico e traumatico; infatti, ad ogni nuova partita sarà un membro diverso della famiglia che deciderà di tradire Reed, perciò dovrete stare molto attenti a capire con le poche informazioni a vostra disposizione chi sarà e come proteggerlo da una prematura fine.
Come? Beh, oltre a guardare potete anche decidere di intervenire spedendo il nastro a un preciso personaggio, avvertendolo così in anticipo dell'imminente pericolo e facendolo fuggire prima che sia troppo tardi, o persino chiamare la polizia se siete in possesso di prove evidenti e schiaccianti; dovrete comunque stare molto attenti poiché se spedite il nastro alla persona sbagliata potreste essere voi quello a fare una brutta fine e allo stesso modo sono necessarie registrazioni molto esplicite se volete accusare vittoriosamente Reed di omicidio senza rischiare di essere inevitabilmente denunciati.
Il gioco è reso ancora più difficile dalla completa simultaneità degli eventi, perciò se perdete tempo a guardare nella camera sbagliata potrete perdervi una importante discussione dall'altra parte della casa; inoltre, ogni circa mezzora (di gioco simulato, ovviamente), dovrete fermarvi per ricaricare le batterie della telecamera, facendovi perdere molto del poco tempo a vostra disposizione.
Riuscirete a salvare Chole da un presunto suicidio? Sarete in grado di evitare una dolorosa caduta dalle scale alla povera Margaret?

Luke

CD-I

Certamente ci troviamo davanti a un programma molto diverso dalla media; benché non sia il primo prodotto di questo genere a cui abbia mai giocato, Voyeur ha un fascino tutto suo che sicuramente colpirà la fantasia e l'interesse di non pochi possessori di CD-I. Tecnicamente è realizzato veramente bene, con una grafica digitalizzata eccezionale e un sonoro che aiuta a creare un'atmosfera incredibilmente accattivante; inoltre, già dalla prima partita inizierete a scavare veramente a fondo nella psicologia dei personaggi, trovandovi spesso ad assistere a scene tipo Dallas/Dynasty con improvvise rivelazioni mozzafiato e scoperte sconcertanti sul passato dei vari membri della famiglia.
L'unico vero peccato è che il tutto rischia di diventare un po' troppo ripetitivo dopo una decina di partite poiché le situazioni sono più o meno sempre quelle e una volta che avrete imparato a distinguere le scene principali da quelle di contorno riuscirete a risolvere ogni partita senza molti problemi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Most Realistic Football Management Simulation Ever! ...
Championship
MANAGER™

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
La Più Realistica Simulazione di calcio Manageriale!...
Dopo il successo del programma inglese, finalmente disponibile la versione italiana!
Tutti i club ed i giocatori del campionato Italiano '93/'94 per gestire la vostra squadra di calcio del cuore e portarla ai più gloriosi trionfi internazionali!!
"Dettagliatissimo database, realismo della simulazione, velocità" K980
AMIGA 1 Mega - Mouse richiesto
Raccomandato: drive esterno
IBM PC & Compatibile - 386 - VGA
Raccomandati: 2 Mega Ram, Mouse
Richiesti: disco rigido, driver memoria espansa
LEADER
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
157 - 821177
Software, Artwork, Instructions and Packaging
©1993 Domark Group Ltd
Design and Programming: Paul & Oliver Collyer
Graphics: The Kremlin, Sound: Alistair Bramble. Produced by Kris Hall.
Published by Domark Software Ltd., 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR.
Players Abroad
FA Premier from Highbury
He rounds the 'keeper
ARSENAL
Everton Reserves
Scout Report
screenshot di gioco dalla versione inglese
DOMARK
Champions of Sport

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL Fantasies

STAR PLAYER 90-94

Ma che risoluzione usa? 1024*768, No sicuramente è 800*600, ma che diavolo dici? A quella velocità non può che essere 640*480! Non è che questi geniali programmatori della Front Lign Design (autori della conversione su PC del capolavoro dei Digital Illusions) hanno riprogrammato la VGA?

Chi non si collega spesso a Ultimo Impero (o si collega senza dare un occhio alle aree messaggi!) rimarrà sconvolto da questo cappello introduttivi alquanto insolito, ma ecco giungere dall'alto dei cieli la spiegazione: all'uscita nei negozi di Pinball Fantasies tutti gli acquirenti sono stati sconvolti dalla risoluzione (alquanto insolita) del gioco. Ecco quindi arrivare le prime domande a UI: "Ma che risoluzione adotta PF?" Evidentemente chi ha fatto la domanda o ha comprato il gioco pirata o non ha letto il manuale. Sveliamo il segreto: Pinball Fantasies funziona in 320*240 o in 360*350. Originale, non trovate? I programmatori hanno infatti optato per la riprogrammazione della VGA, basta con i soliti 320*200, i pixel sono troppo grossi!

Dopo queste piccole delucidazioni tecniche (forse un po' noiose, ma sicuramente degne d'attenzione, vero MAX?) parliamo finalmente di Pinball Fantasies: in principio c'era Pinball Dreams, veloce e giocabile con quattro tavoli tutti differenti accompagnati da delle routine ad hoc. Poi fu la volta del Team 17 con il suo Silverball (vabbè, suo per modo di dire visto che il gioco è stato realizzato dalla Epic Megagames!): carino, ma troppo videogioco e poco flipper.

Ed eccoci quindi ad occuparci del seguito di Pinball Dreams, nuove routine di gestione grafica, sonoro preso pari pari dalla versione Amiga e quattro nuovi tavoli sui quali cimentarsi in sfide fino a 8 giocatori.

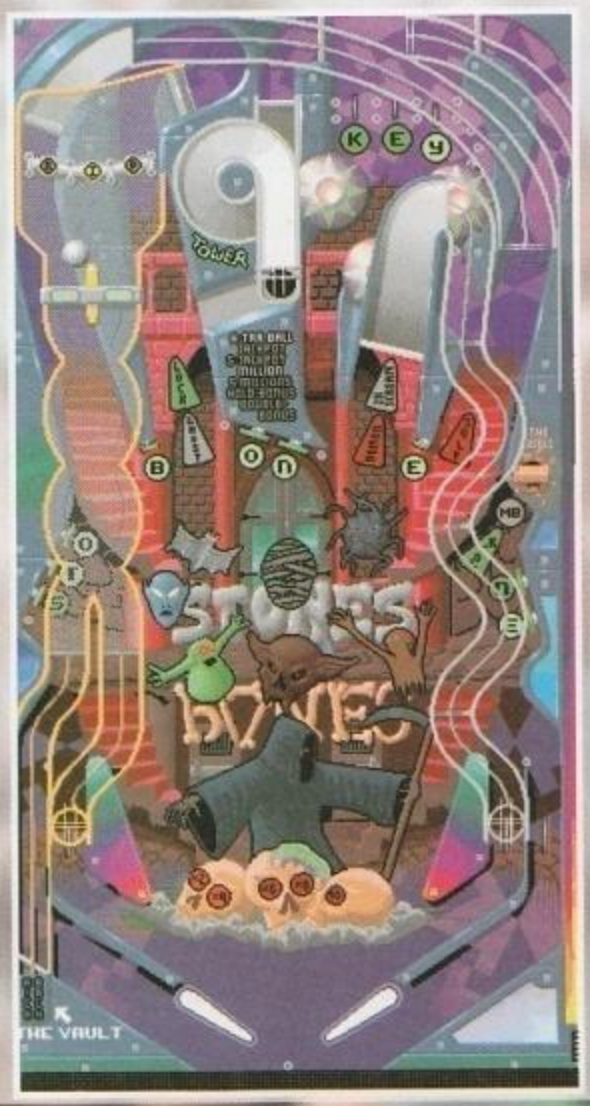
Rispetto al primo episodio sono state aggiunte delle interessanti opzioni: è possibile scegliere l'inclinazione del tavolo (ce ne sono due disponibili), il numero di palline (3 per i veri duri e 5 per gli scarsoni!), tre livelli di scorrimento inerziale (scrolling morbido, normale o duro, è difficile da spiegare, ma salta subito all'occhio quando ci giocate), presenza o meno della musica, risoluzione (la già citata 320*240,. o 360*350), possibilità di sfidare fino a sette vostri amici e, dulcis in fundo possibilità di giocare in bianco e nero o a colori (256 sfumature in entrambi i casi)

Ma diamo un occhiata ai flipper: Partyland è ambientato nel mondo dei luna park, Speed Devils ricrea una corsa automobilistica, Billion Dollar Game Show è quello che odio di più, dovrete partecipare a una sorta di telequiz "alla Mike Buongiorno (aaaargh, lo odio... ne farei cibo per gatti se solo ne avessi la facoltà!) e infine Stones 'N Bones è l'ideale sostituto del buon vecchio Nightmare presente nel gioco precedente.

Tutto qui direte voi? Ma il gioco? Beh i flipper sono famosi per le rampe e in Pinball Fantasies ne avrete a vostra disposizione due o tre per ogni tavolo, i bonus gira e rigira sono sempre gli stessi ad ogni modo diamogli un'occhiata: in Partyland (come in tutti i flipper per computer e non) lo scopo principale è fare un fraccaio di punti. Per fare ciò avrete a disposizione i soliti bonus X2, X4 ecc. Una bocca di drago vi darà un bonus se riuscite ad accendere tutti i led della parola Puke, una galleria elargirà da uno a cinque milioni e un interruttore vi permetterà di attivare una specie di slot machine che, a seconda del vostro "diametro fondoschienale" (bella eh, MAX?) vi darà più o meno punti. Ci sono poi bonus a iosa da tutte le parti. Speed Devil, come già detto, vi farà gareggiare in un rally all'ultimo sangue. Accendete le lettere della parola GEAR e preparatevi a passare di posizione senza disdegnare qualche simpatico add-on al vostro bolide. Potete anche fermarvi ai box se volete (bonus X2, X3 ecc.). In Billion Dollar Show avrete modo di andare in giro per un sacco di rampe con lo scopo di vincere premi su premi (pensate che c'è anche l'oscida ruota della fortuna!). Ma il massimo signori lo si raggiunge con Stones 'N Bones; questo flipper è il più generoso in assoluto con rampe incrociate Super Jackpot (negli altri ci si limita al Jackpot normale, un valore in continua crescita temporale. Più partite fate a un flipper più il jackpot sarà grosso!).

Beh? Ancora lì che leggete?

Stefano "BDM" Petrullo



PC

Ma che succede al buon vecchio PC? Altro gioco che eguaglia (per non dire supera!) lo splendore della corrispondente versione Amiga. Grande impatto visivo e grande sonoro (sono supportate praticamente tutte le schede ed è possibile scegliere cinque modi di ascolto, da Minimum a Maximum passando per High ecc.). La grafica a 256 colori è davvero grandiosa, ottimo uso dei colori e pregevole differenziazione del design tra i flipper. L'idea di usare due risoluzioni "ibride" è ottima e proficua e il gioco gira tranquillamente anche su un 286 a 16Mhz. Per ciò che riguarda le routine che gestiscono il movimento della pallina le cose non sono cambiate: tutto ok tranne qualche sàltuaria incongruenza balistica. La giocabilità rimane comunque altissima e se vi siete divertiti con Pinball Dreams o Silverball non potete assolutamente perdervi questo sequel che nasconde dietro un'ingannevole faccia da "giochino" un'opera di programmazione davvero eccellente. Il migliore per PC.

Anche questa volta non ho davvero parole e, permettetemelo di dire, con Pinball Fantasies per PC il divario da Amiga si accorcia sempre di più. Vedremo se anche Super Frog andrà d'accordo con papà Intel...

Ora vado... devo dare la rivincita a TMB!

TECNICA 94
GIOCABILITA' 94
INNOVAZIONE 94
GLOBALE 94

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER
AMIGA-MSDOS-CD ROM
SUPERNINTENDO-NEO GEO-
GAME BOY-GAME GEAR
MEGADRIVE-LYNX-
GIOCHI E UTILITY
PER AMIGA 1200- CD 32BIT

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA

TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

TITOLO	AMI	IBM
Alone in the Dark II		129.000
Batman Returns	49.000	79.000
Campaign II	89.000	99.000
Champ.Manager 93/94 ita	79.000	69.000
Cool Spot	79.000	
Cosmic Spacehead	Tel.	
Cyber Race		69.000
Cyberpunk	59.000	
Dark Sun		169.000
Dennis	69.000	
Dog Fight	99.000	109.000
Dungeon Hack		99.000
Earth Invasion		89.000
F1	59.000	69.000
F117	109.000	
Flight Simulator Toolkit		119.000
Flight Simulator V		139.000
Globdule	69.000	
Gobliins III	89.000	99.000
Hired guns	69.000	89.000
Inca II		139.000
Isle Of The Dead		99.000
Jurassic Park	59.000	79.000
Larry VI		139.000
Metal & Lace		109.000
Patriot		109.000
Pinball Fantasie		99.000
Quest For Glory IV		109.000
Rally		89.000
Red Crystal		109.000
Sam And Max Ita		139.000
Scenary FS5 New York		89.000
Scenary FS5 Paris		99.000
Scenary FS5 San Francisco		109.000
Shadow Caster		129.000
Silverball		89.000
Syndicate	69.000	89.000
T.F.X		119.000
Terminator II arcade	69.000	79.000
Tornado		99.000
Troddlers		79.000
Tube Warrior A1200	69.000	
Tv Sexy Show		99.000
Ultima VIII		139.000
Unatural Selection		139.000
Winter Olympics	89.000	99.000
Wiz'n'Liz	69.000	
Xanth		109.000
Zool 2	59.000	

TITOLO	AMI	IBM
Beneath A Steel Sky	Tel.	Tel.
Bubba'N Stix	69.000	
Cannon Fodder	69.000	
Dangerous Street A1200	69.000	
Dracula		89.000
Dragon Knight III		Tel.
Elfmania	Tel.	
Fantasie Empire		129.000
Grabriel Knight		119.000
Indy Car Racing		99.000
Innocent	89.000	99.000
Legend Of Kyrandia II ita		109.000
Litil Divil		89.000
Magic Boy	59.000	59.000
Magic carpet		Tel.
Mortal Kombat	69.000	79.000
Police Quest IV		119.000
Puggsy	Tel.	
Second Samurai	Tel.	
Settlers	89.000	
Sim City 2000		129.000
Simon The Sorcerer	89.000	99.000
Stardust	Tel.	
Startreck II	89.000	109.000
Terminator Rampage		119.000
Them Park		Tel.
Turrican III	69.000	
ATP Usa Cd Rom		169.000
Cinenciclopedia Cd Rom		199.000
Crtical Path Cd rom		139.000
Dungeon Hack Cd Rom		99.000
Gabriel Knight Cd Rom		129.000
Gobliins III Cd Rom		149.000
Hell Cab Cd Rom		189.000
Inca II Cd Rom		159.000
Journeyman Project Cd Rom		99.000
Labyrint Of Time Cd Rom		129.000
Lawnmower Man Cd Rom		99.000
Microcosm Cd Rom		149.000
Pacific Strike Cd Rom		Tel.
Patrician Cd Rom		99.000
Rebel assault Cd Rom		149.000
Sherlock Holmes III Cd rom		89.000
Sound Explorer Cd rom		149.000
Strike Commander Cd Rom		139.000
Striker Cd Rom		129.000
T.F.X Cd Rom		119.000
Tornado Cd Rom		109.000
Windows Set Cd Rom		69.000

COMPUTER WORK

UNICA SEDE:
Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.

Per motivi di spazio non sono elencati tutti i titoli disponibili.

MS-DOS	Prezzo £.
ALONE IN THE DARK 2	131.000
COMANCHE MAX 0	109.900
DAY OF TENTACLE	119.900
FRONTIER ELITE II	89.900
INDY CAR RACING	89.900
JURASSIC PARK	69.900
KING'S QUEST VI	109.900
LEISURE SUIT LARRY 5	89.900
MICROPROSE SOCCER	24.900
PRINCE OF PERSIA 2	109.900
SAM & MAX	109.900
SENSIBLE SOCCER	69.900
SPACE QUEST 5	99.900
STRIP POKER LIVE	49.900
TETRIS + 7 COLOURS	70.000
TFX	99.900
CD - ROM	
GOBLINS 3	159.900
INCA II	139.900
REBEL ASSAULT	149.900
VIRUS KILLER PROFESSIONAL	99.000

AMIGA	Prezzo £.
ALFRED CHICKEN	69.900
ALIEN BREED II	79.900
BODY BLOWS GALACTIC	79.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '94	79.900
CHAOS ENGINE	(A 1200) 69.000
FIRE & ICE	49.900
FIRE FORCE	49.900
GUNSHIP 2000	99.900
HUMANS	59.900
JURASSIC PARK	59.900
POOL	69.900
MONKEY ISLAND 2	109.900
MORTAL KOMBAT	69.900
OVERDRIVER	69.900
RETEE 2!	59.900
SENSIBLE SOCCER 92 / 93	69.900
SIMON THE SORCERER	89.900
SOCCER KID	(A 1200) 59.900
STRIKER	59.900
TETRIS + 7 COLOURS	65.000
WINTER OLYMPICS	89.900

SUPER OFFERTE *(Prezzi IVA compresa)*

SOUND BLASTER PRO II DELUXE	£. 210.000	AMIGA 1200 + 2 GIOCHI + 3 PROGR.	£. 679.000
SOUND BLASTER 16 BIT NO ASP	£. 391.000	AMIGA CD 32	£. 669.000
SOUND BLASTER 16 BIT ASP	£. 475.000	MONITOR COMMODORE 1084S	£. 399.000
CD-ROM INTERNO COMP. FOTO-CD	£. 399.000	MONITOR COMMODORE 1942	£. 645.000
ADLIB + 2 CASSE + CUFFIA + 2 GIOCHI	£. 159.000	SUPER NINTENDO + 4 GIOCHI	£. 299.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MicroMachines

THE ORIGINAL SCALE MINIATURES

GAMES machine STAR PLAYER 90-94

giocavano (prima sul tavolo da biliardo, poi in giardino, quindi sulla scrivania della stanza da letto, per non parlare del garage o del tavolo della cucina...) con una collezione di MicroMachines da far spavento. Decidemmo così di sederci davanti al PC, di accenderlo e di metterci a giocare alla nuova update pubblicata dalla Codemasters...
Emanuele "SHIN" Scichilone

Dopo aver fatto la sua comparsa per Mega Drive e Amiga ecco che MicroMachines si appresta ad approdare anche sui monitor dei nostri PC...

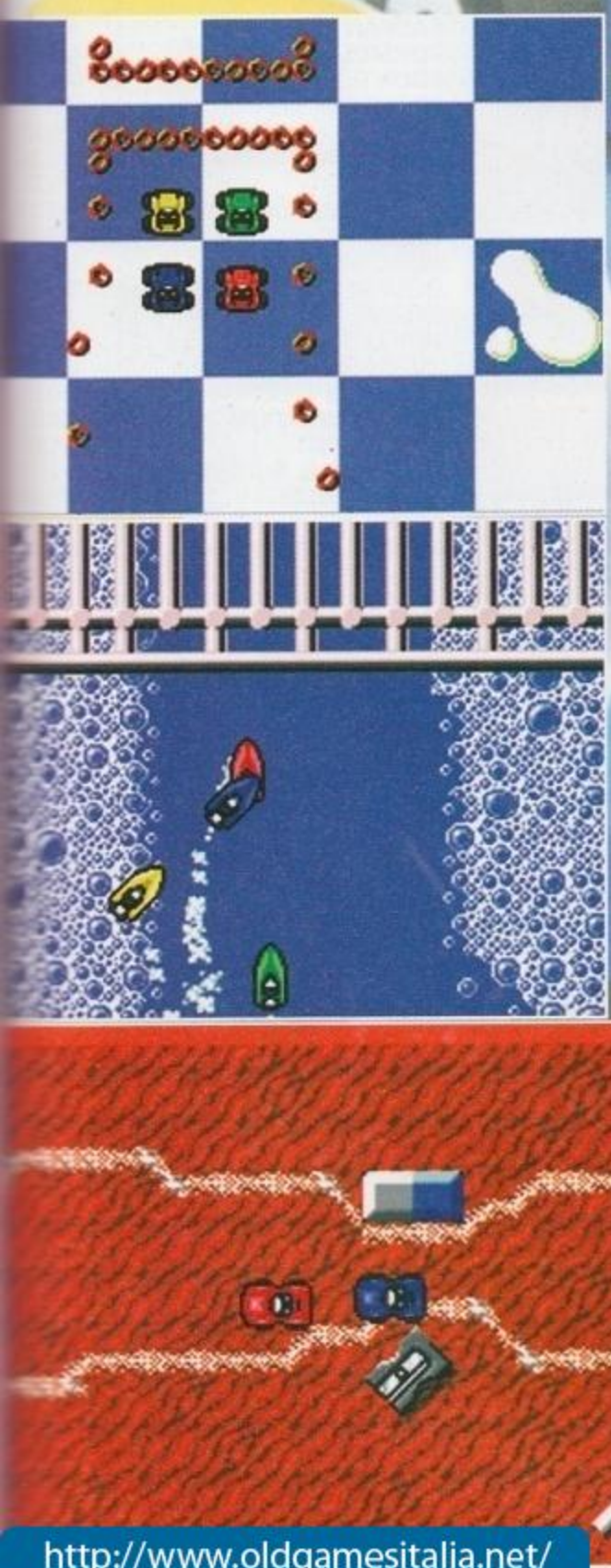
Dopo una nottata insonne a giocare a biliardo (Arcade Pool docet) in redazione sono nati dei dibattiti, come dire, non proprio tranquilli. Max se la prendeva con noi dandoci degli inetti per non essere riusciti a battere lo squadrone del Team 17, io che gli davo addosso accusandolo di essere svenuto ancor prima d'iniziare. Ora ditemi chi dei due ha motivi più validi per lamentarsi... Vabbè, duro di comprendonio com'è, non ha voluto sentire ragioni (io, d'altro canto non potevo fare valere le mie, poiché quello mi minacciava di usarmi come buca d'angolo... e questa si chiama democrazia!) e ha rinnovato una sfida inter-redazionale a bordo di velocissimi Go-Kart. A dire il vero si tratta di una sfida programmata già da tempo, ma che per motivi di tempo (sia nel senso che non lo abbiamo, sia per il fatto che bisogna azzeccare la giornata giusta e non con una temperatura di meno cinque gradi al sole) abbiamo sempre rinviato. Beh, questa è stata la goccia che ha fatto traboccare il vaso.

Una mattina ci siamo dati appuntamento davanti alla redazione. Eravamo sempre noi: i quattro moschettieri... ehm... no, i quattro dell'oca selvag... no, beh, insomma... Marco, Mirko, Max e io.

Giunti a destinazione ci preparammo psicologicamente, ma Max ci riservò una brutta sorpresa, non si trattava di gareggiare solo su dei comunissimi Go-Kart, bensì dovevamo prepararci a guidare tutta una serie di veicoli, a cominciare da dei motoscafi, per passare attraverso una moltitudine di autoveicoli (Formula Uno, macchine truccate, auto sportive, fuoristrada, ecc.) e giungere addirittura a prendere il controllo di alcuni carri armati.

Per cause di forza maggiore dovemmo dividerci a turni, poiché al massimo potevano gareggiare solo due di noi contemporaneamente contro due campioni del luogo. I circuiti preparati erano davvero molti, ventisei, e prevedevano una serie di paesaggi di sfondo (otto, se non erro) uno completamente diverso dall'altro.

Le sfide con questi due campioni del luogo andarono avanti per delle ore, poiché Max e Mirko, assieme a quei due, si alternavano nella vittoria con una regolarità a dir poco impressionante, e per me e Marco non c'era speranza di entrare nella competizione, nel senso che non entrammo proprio in pista. Ad un certo punto ci scocciammo di stare lì a guardare quattro poveri babbei che



PC

Trattandosi di un'update, cominciamo da quello che è cambiato... Se non erro nella versione Amiga non c'era lo stratone di parallasse rappresentante il pavimento della stanza in questione (se si giocava sul tavolo), mentre c'era nella versione MD. Ebbene, anche la versione PC ce l'ha ed è sicuramente un punto a suo favore. Come nelle suddette altre due versioni esiste l'opzione per giocare "Head to Head" in una gara a chi sbaglia di meno, oltre che alla classica gara a quattro, e come nelle suddette versioni l'aspetto grafico è decisamente scarno. Il problema maggiore che poteva interessare la versione PC, ovvero lo scrolling scattoso, è stato brillantemente superato (premetto che l'abbiamo provato sul 486/33 della redazione) con una stupenda fluidità dello schermo e un'altrettanto buona velocità di gioco. A tale proposito meglio precisare che tra le opzioni è possibile settarla (la velocità di gioco), visto che sul 66MHz Microeccetera scheggia un po' troppo velocemente. Sulle macchine inferiori non ci dovrebbero essere grossi problemi, ma siccome non si sa mai, meglio che stiate attenti. Un ultimo appunto per il sonoro: simpatiche le musiche, ma peccato per gli effetti un po' troppo ridicoli e semplicistici, d'altronde l'unica scheda audio supportata è l'Ad-Lib.

TECNICA 91
GIOCABILITA' 91
INNOVAZIONE 91
GLOBALE 91

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

TUTTO IL SOFTWARE PER PC & AMIGA

Favoloso OMAGGIO

GRATIS con un acquisto di almeno L. 100.000 un fantastico portadischetti 40 posti

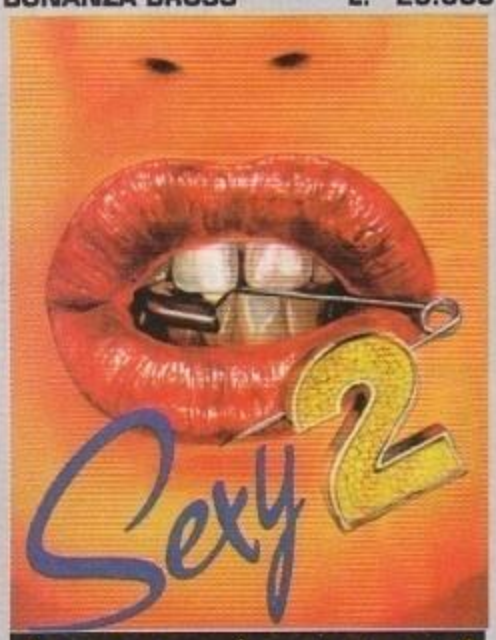
SOFTWARE PC

3D WORLD BOXING	L. 39.900	JURASSIC PARK	L. 79.000
A320	L. 99.000	KASPAROV'S GAMBIT	L. 139.000
ACES OVER EUROPE	L. 129.000	KID PIX	L. 39.900
AIR COMBAT	L. 129.000	KING DOMS	L. 119.000
AIR FORCE COMMANER	L. 99.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000
AIR WARRIOR	L. 99.000	LA BELLA E LA BESTIA	L. 89.000
ALIEN BREED	L. 99.000	LARRY 6	L. 139.000
ALONE IN THE DARK 2	L. 129.000	LEXI CROSS	L. 29.900
ATP	L. 119.000	LITTLE DEVIL	L. 129.000
B-WING	L. 69.000	MERCENARIES	L. 109.000
BATTLE CHESS 4000	L. 39.900	MONKEY ISLAND 2	L. 109.000
BATTLE ISLE '93	L. 69.000	MORTAL KOMBAT	L. 75.000
BLACKJACK	L. 79.000	MOSCOV NIGHT	L. 79.000
BRIDGE CHAMPION	L. 99.000	NHL HOCKEY	L. 139.000
BRUTAL FOOTBALL	L. 79.000	NIGHT SHIFT	L. 39.900
CAMPAIGN II	L. 99.000	NIPPON SAFES INF	L. 39.000
CASINO ADVENTURE	L. 119.000	PATRIOT	L. 109.000
CASTELVANIA	L. 39.900	PGA TOUR GOLF	L. 39.900
CHESSMASTER 4000	L. 89.000	PRINCE OF PERSIA 2	L. 119.000
CIVILIZATION	L. 129.000	PRIVATEER	L. 139.000
COLOSSUS 4 BRIDGE	L. 39.900	PRIVATEER SPEECH P.	L. 69.000
COOL WORLD	L. 39.900	RED CRYSTAL	L. 118.000
CYBER RACE	L. 109.000	ROGER RABBIT	L. 79.000
DAILY HORSE RACING	L. 29.000	RYDER CUP	L. 79.000
DELUXE STREEP POKER	L. 29.000	**SAM & MAX ITALIANO**	**L. 119.000**
DELUXE STRIP POKER 2	L. 39.900	SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
DR. JOHN - ITALIANO	L. 59.000	SERVE AND VOLLEY	L. 39.900
EYE OF THE BEHOLDER III	L. 109.000	SEXY TV SHOW	L. 99.000
FALCON 3.0	L. 99.000	SHADOW CASTEL	L. 139.000
FANTASY EMPIRE	L. 119.000	SHADOW OF THE COMET	L. 129.000
FOOTBALL MANAGER	L. 39.900	SILVERBALL	L. 89.000
FRONTIER	L. 99.000	**SIM CITY 2000 ITALIANO**	**L. 129.000**
		SIM LIFE	L. 99.000
		SIMON THE SORCERERS	L. 99.000
		SISTHEMA	L. 109.000
		SPACE HULK	L. 99.000
		STREET FIGHTER 2	L. 79.000
		STRIKE COMMANDER	L. 139.000
		SUPERTETRIS	L. 39.900
		SYNDACATE	L. 109.000
		SYNDACATE: AMERICAN REVOLUTION	L. 69.000
		T2: ARCADE GAME	L. 75.000
		TEATRE OF WAR	L. 29.900
		TECHNO NINJA	L. 59.000
		TEX	L. 39.900
		T.F.X. SIMULATOR	L. 115.000
		THE CARL LEWIS CHALL.	L. 39.900
		THE KEYS TO MARAMON	L. 39.900
		TIME QUEST	L. 39.900
		TOPOLINO 123	L. 79.000
		TOPOLINO ABC	L. 79.000
		TORNADO	L. 99.000
		TORNADO:DESERT STORM	L. 59.000
		TUNDERHAWK	L. 39.900
		TV SPORT BOXING	L. 39.900
		TV SPORT BASEBALL	L. 39.900
		ULTIMA UNDERWORLD	L. 139.000
		UNLIMITED ADVENTURES	L. 119.000
		VIDEO POKER	L. 79.000
		WEEN	L. 89.000
		WING COMMAND. ACCAD.	L. 109.000
		WINTER OLIMPIC	L. 89.000
		WORLD ATLAS	L. 139.000
		WORLD TRIS	L. 39.900
		X WING MISSION DISK	L. 69.900
		X-WING	L. 139.000
		XENON 2	L. 39.000
		YSERBIUS	L. 129.000

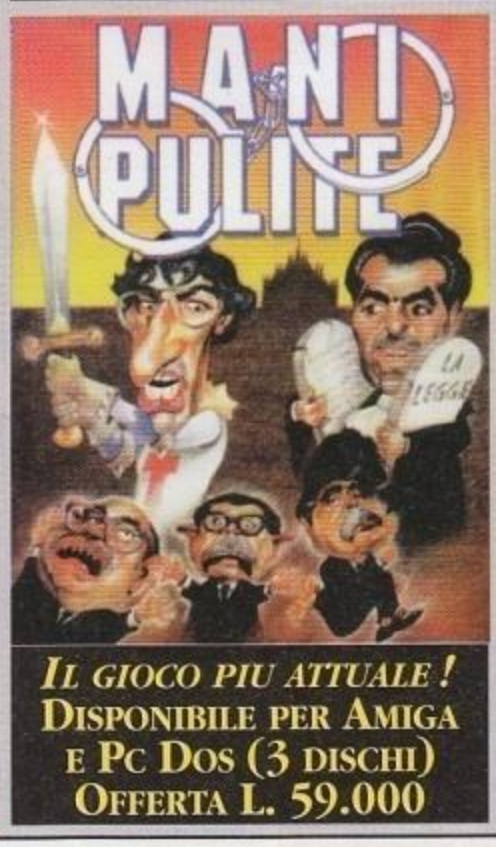
F.S. SCENARY ITALY	L. 119.000
GABRIEL KNIGHT	L. 119.000
GO SIMULATOR	L. 69.000
GOAL	L. 79.000
GOBLIN 3	L. 139.000
GRAND PRIX	L. 109.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 39.900
HARD NOVA	L. 29.900
HARRIER ASSAULT	L. 99.000
HEIRS TO THE THRONE	L. 119.000
HOLE IN ONE	L. 69.000
HONEY THE CLOWN	L. 79.000
IMPERIAL PURSUIT	L. 79.000
INCA 2	L. 139.000
INDY CAR	L. 89.000
INDY: FATE OF ATLANTIS - ACTION GAME	L. 79.000
INDY: FATE OF ATLANTIS - ADVENTURE GAME	L. 109.000

SOFTWARE AMIGA

3D WORLD SOCCER	L. 39.900	BUBB N' STRIX	L. 69.000
3D WORLD TENNIS	L. 39.900	BURNING RUBBER	L. 69.000
4 CLASSIC GAME	L. 19.000	CANNON FODDER	L. 69.000
A-320 AIRBUS	L. 99.000	CHAMPAING II	L. 89.000
ALIEN 3	L. 59.000	CHUCK ROCK 2	L. 39.900
ALIEN BREED II	L. 79.000	COLOSSUS CHESS	L. 39.900
ASSASSIN	L. 39.000	COMIC SETTER	L. 39.900
BATTLE ISLE '93	L. 69.000	CONTINENTAL CIRCUS	L. 19.000
BATTLE SHIP	L. 19.000	COOL SPOT	L. 79.000
BEYOND ICE PALACE	L. 19.000	DESERT STRIKE	L. 69.000
BOB'S BAD DAY	L. 59.000	DIGGERS	L. 89.000
BODY BLOWS GALACTIC	L. 89.000	DISK MASTER II	L. 39.900
BONANZA BROSS	L. 29.900	DOG OF WAR	L. 19.000
		DOUBLE DRAGON II	L. 19.000
		DOUBLE HIT	L. 39.900
		DYLAN DOG	L. 29.900
		F1 DOMARK	L. 59.000
		FAIMAN	L. 69.000
		FORMULA 1	L. 29.900
		FRONTIER (ELITE 2)	L. 79.000
		FRONTIER	L. 79.000
		FURY OF THE FURRIES	L. 79.000
		G.P. TENNIS MANAGER	L. 39.900
		GENESIA	L. 79.000
		GLOBAL GLADIATOR	L. 59.000
		GOAL	L. 69.000
		GOBLINS 3	L. 89.000
		GOLF MICROPROSE	L. 69.000
		GRAND PRIX	L. 79.000
		HIRED GUNS	L. 79.000
		JURASSIC PARK	L. 59.000
		KEEF THE THIEF	L. 29.900
		LETHAL WEAPON	L. 39.900
		LION HEART	L. 59.000
		LORENZO IL MAGNIFICO	L. 29.900
		LOTUS TRILOGY	L. 59.000
		MEAN DRENAS	L. 59.000
		MORTAL KOMBAT	L. 69.000
		NIGHT BREED	L. 19.000
		NIPPON SAVES	L. 39.000
		OVERKILL	L. 49.000
		PASSIGN SHOT	L. 19.000
		PRO TENNIS TOUR	L. 19.000
		PROJECT X	L. 29.900
		RETE 2	L. 59.000
		ROBOCOD J. POND 2	L. 79.000
		SEEK&DESTROY	L. 59.000
		SENSIBLE SOCCER	L. 69.000
		SIM LIFE	L. 89.000
		SIMON THE SORCERER	L. 99.000
		SKID MARKS	L. 69.000
		SPACCE HARRIER II	L. 19.000
		SPACE HULK	L. 69.000
		SPORT COLLECTION	L. 49.000
		STAR FLIGHT 2	L. 39.900
		STAR TREK 25TH ANNIV.	L. 89.000
		STREET FIGHTER II	L. 59.000
		STRIKER CALCIO	L. 39.000
		SYNDACATE	L. 89.000
		TECNO NINJA	L. 59.000
		THE BARD'S TALE	L. 39.900
		THE CHAOS ENGINE	L. 69.000
		TORNADO	L. 89.000
		TUBE WARRIORS	L. 69.000
		URIDIUM 2	L. 69.000
		WEEN	L. 79.000
		WINTER OLYMPICS	L. 89.000
		WOLF VIEW	L. 39.000
		WOODY'S WORLD	L. 69.000
		WORLD OF LEGEND	L. 69.000
		XENON	L. 19.000



IL GIOCO PIU' DIVERTENTE!
DISPONIBILE PER AMIGA E PC DOS (3 DISCHI)
OFFERTA L. 59.000



IL GIOCO PIU ATTUALE!
DISPONIBILE PER AMIGA E PC DOS (3 DISCHI)
OFFERTA L. 59.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. PREZZI IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

SECOND SAMURAI

Allora, analizziamo un po' la situazione: First Samurai aveva la possibilità di far giocare una sola persona; in Second Samurai, invece, si può giocare addirittura in due; ma io mi chiedo: "Di questo passo, nel terzo e quarto episodio di questo goffo samurai, si potrà giocare rispettivamente in tre e in quattro persone?"

Tutto iniziò quando, il cattivo presente in ogni gioco che si rispetti (in questo caso, il Re dei Demoni) ebbe la felice idea di uccidere il Signore dei buoni e bravi bambini. Allora accadde un casino mostruoso, lotte di maghi, incantesimi che schizzavano come petardi a capodanno; fino a quando il Re dei Demoni non si stufò, ed emigrò nel futuro, tempo dal quale venne nuovamente scacciato per vederlo rifugiarsi (magari un tantino seccato) nella sua inespugnabile fortezza e nel tempo di sua appartenenza.
Ecco, questa era a grandissime linee la storia del primo Samurai, che è ritornato tra noi per la gioia di grandi e piccini al fine di eliminare una volta per tutte il Re dei Demoni; ma come probabilmente avrete già letto nel cappello, questa volta non è da solo (se non l'avete capito, il tipo che ha riportato indietro il Reuccio cattivo, è sempre lo stesso); ennò, cari miei, questa volta, vedendo che da solo veniva solamente preso in giro, si è portato in suo aiuto un amico (almeno a essere presi in giro saranno in due); che gli (Vi) sarà indispensabile per... No, non gli sarà indispensabile, allora, che gli sarà di grande aiuto lungo l'aspro tragitto che dovrà affrontare.
Quello che dovrete fare in Second Samurai per Amiga 1200, è esattamente lo stesso che dovevate fare per Amiga 500, e cioè salticchiare di qua e di là per gli enormi livelli, sparacchiare a destra e a manca a seconda della locazione dei mostriciattoli, sparare alla grande ai mostroni di fine livello (veramente enormi!) e risolvere saltuariamente qualche piccolo enigma, messo lì giusto per non atrofizzarsi il cervello.
Ora, tutti sappiamo che i Samurai usano le spade, giusto? Ebbene, provate a immaginare come sarebbe stato noioso se in questo gioco il vostro amico sprite avesse potuto usare SOLO la spada; quindi, ecco che intervengono i diligenti programmatori della Psygnosis, che hanno inserito nel gioco la possibilità di utilizzare una gamma tutto sommato abbastanza varia di armi: si potrà quindi usufruire della presenza dei pugnali, dei teschi a ricerca calorica (suppongo io, ad ogni modo vanno a sbattere contro i nemici), le bombe, e infine la mega bomba devastatrice che tanto mi ha ricordato Shinobi.
Uff, finito, ora se volete sapere perché hanno fatto questa conversione sul 1200, spostate lo sguardo verso destra e lo saprete!

Raffaele Sogni

Games Machine STAR PLAYER 90-94

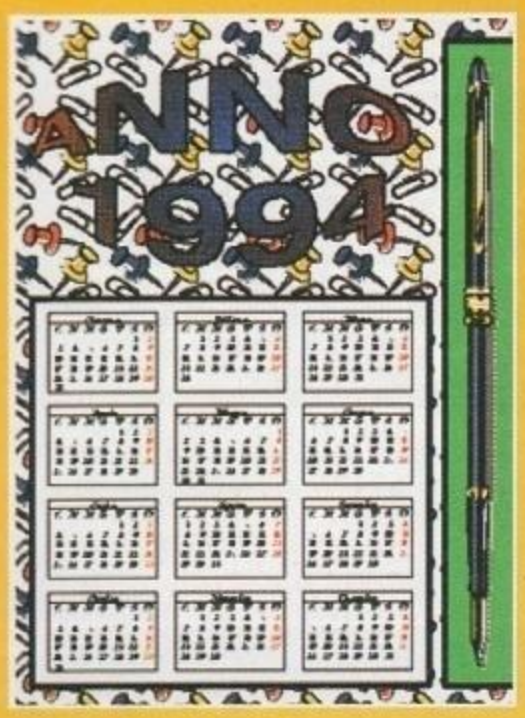
A1200

Se devo essere sincero, non mi aspettavo questa conversione per 1200, probabilmente perché non credevo si potesse tirare fuori (graficamente parlando) molto altro da un titolo già di per sé molto valido. E invece, eccomi qua; comunque, bando ai sentimentalismi, e passiamo al commento.
La prima differenza sostanziale che salta agli occhi tra la versione "canonica" e quella per Amiga 1200, è naturalmente l'aspetto grafico, che in quest'ultima versione ha trovato dei numerosi miglioramenti; primi fra tutti l'aumento dei colori su schermo e l'aggiunta del fondale parallattico disegnato magistralmente in praticamente tutti i livelli presenti.
La parte sonora, invece, mi ha lasciato po' deluso; è orecchiabile, certo, ma visto che i programmatori si sono presi la briga di fare una conversione su una macchina più potente, beh, magari era lecito anche aspettarsi delle colonne sonore più appropriate.
La giocabilità, non ha trovato grossi miglioramenti (rimane comunque a livelli più che eccellenti), lo sprite principale si muove in maniera un tantino goffa, ma in compenso lo si controlla molto bene (fatta eccezione per l'esecuzione del calcio basso, un po' incasinata); mentre per quanto riguarda la difficoltà di gioco, niente da dire, molto ben calibrata e impegnativo quanto basta; lo stesso discorso vale per la longevità, che garantisce divertimento almeno fino a quando non si è sconfitto quel benedetto Re dei Demoni.
Un ottimo platform game, quindi, che raccomando in quest'occasione più che in altre ai possessori di A1200.

TECNICA 93
GIOCABILITA' 93
INNOVAZIONE 93
GLOBALE 93

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



THE Print Shop Deluxe

Vi piacciono i party, i raduni o le conferenze? Ecco come stampare un biglietto d'invito con i fiocchi ed esserne orgogliosi.

Strano. Non mi sarei mai aspettato che Max avrebbe affidato al sottoscritto una recensione di un software serio (veramente non mi sarei mai aspettato una recensione in genere, visto che non sono nemmeno nel colophon della rivista...)(E' vero, è vero, devo ricordarmi di aggiungerti... NdMax), non tanto perché si tratta di lui, ma perché è un articolo per TGM. Mah, si vede che forse non sono ancora a conoscenza dei misteri di questa redazione, oppure c'è la crisi e tutto fa brodo!

The Print Shop Deluxe è un simpatico programmino, che vi permette di realizzare qualsiasi tipo di biglietto d'invito. Anzi, a dir la verità vi permette anche di disegnare e poi stampare un qualunque tipo di annuncio, calendario o lettera, che vi passi per la testa.

Voi mi direte che se uno deve mettersi a disegnare le proprie "invitation card", sarà bene che si rivolga ad una cartoleria specializzata, oppure eviti di comprare The Print Shop Deluxe.

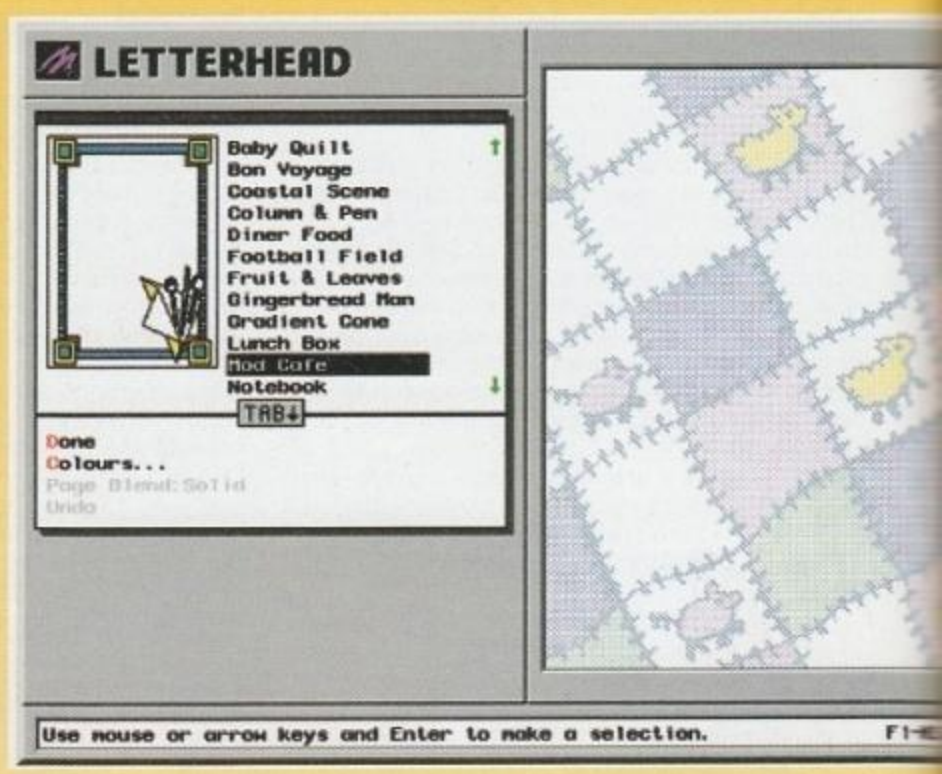
E invece no, cari lettori: non è necessario ricorrere ad alcun "brush", non si fa uso di aerografo: per disegnare le immagini che vedete nelle foto non ho dovuto cliccare su nessun tasto del mouse e nemmeno spostarlo, sebbene il suo utilizzo sia contemplato dal software in questione (a dir la verità ho perso i driver del mouse formattando l'ardisco!). Tutto quello che vi serve lo trovate nella fornita libreria di motivi, cornici, icone e font che vi permetteranno di utilizzare i soli tasti cursore della tastiera.

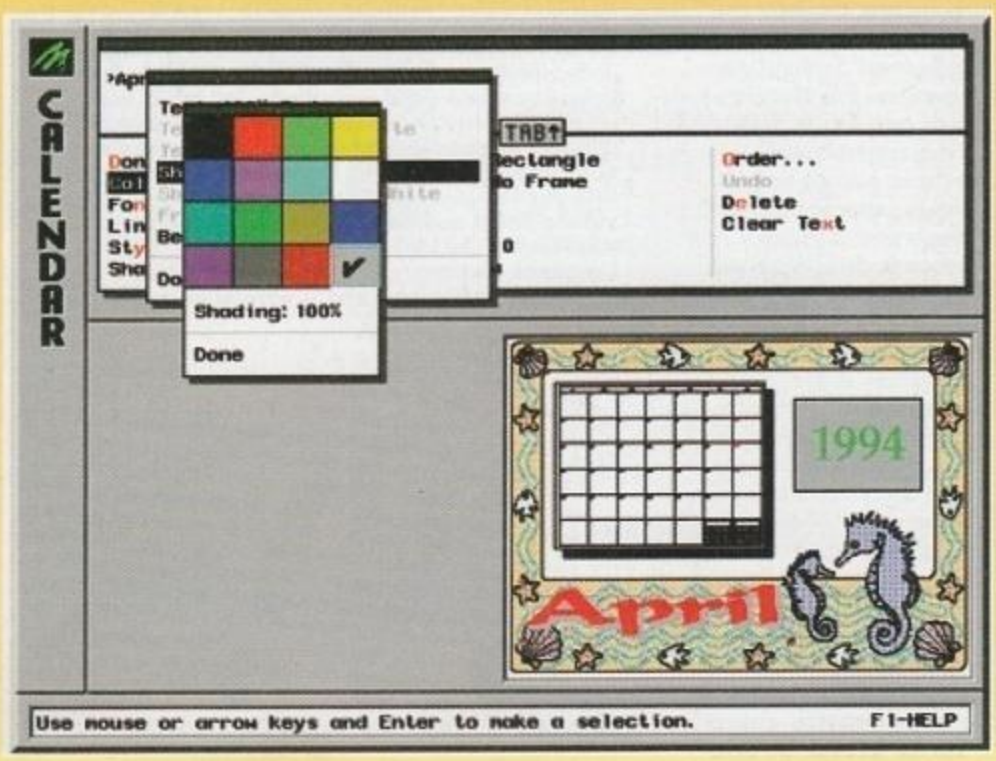
Vediamo come funziona il tutto. Una volta fatto partire il programma si potrà scegliere se creare dei biglietti d'auguri o dei calendari, oppure degli striscioni, ecc.. Una volta eseguita la scelta, non sussistono più problemi, dato che la base dei comandi utilizzati rimane la stessa per qualunque tipo di lavoro si stia eseguendo. Infatti, in tutti casi, dovete scegliere prima di tutto lo sfondo (fra un numero esagerato di motivi: più di 100) sul quale verranno sistemate le scritte e le varie icone. A questo punto si aprono le porte del paradiso: per posizionare al meglio le scritte potete scegliere fra tanti schemi preimpostati, ma comunque modificabili. Si va da schemi cuneiformi a quelli rettangolari, dalle onde alle bandiere, e così via. Ci penserà poi il programma a sistemare il testo negli schemi.

Una volta disposti i campi di testo e delle icone (gli schemi, appunto), potete cominciare ad editare il tutto. Il testo, come accade d'altronde in un qualsiasi programma di grafica, viene prima inserito in un apposito box, riga per riga, quindi lo si modifica con i vari comandi della finestra sottostante.

Fra questi i più interessanti sono quelli che permettono di eseguire sul testo il "gradient fill" (di diversi tipi fra i quali quello radiale, orizzontale e chi più ne ha più ne metta), oppure le ombre, ma anche semplici modifiche di font (30, per la precisione) e di colore, i quali, benché solo 16, non comportano un vero svantaggio. Questo perché le immagini possono essere salvate in diversi formati (TIFF, PCX, EPS, ecc.) che tengono conto del numero di colori di default per il formato e non di quello dell'immagine e soprattutto, se possedete una stampante a colori, e avete utilizzato il formato Postscript, in fase di stampa non noterete la retinatura utilizzata dal programma per i colori per velocizzare la visualizzazione, ma bensì dei colori pieni.

Ma cosa ci sarà mai da velocizzare in un programma di piccole immagini? Beh, dovete sapere che non si tratta di immagini bitmap, ma vettoriali (come quelle che utilizza CorelDRAW!, né più, né meno) che





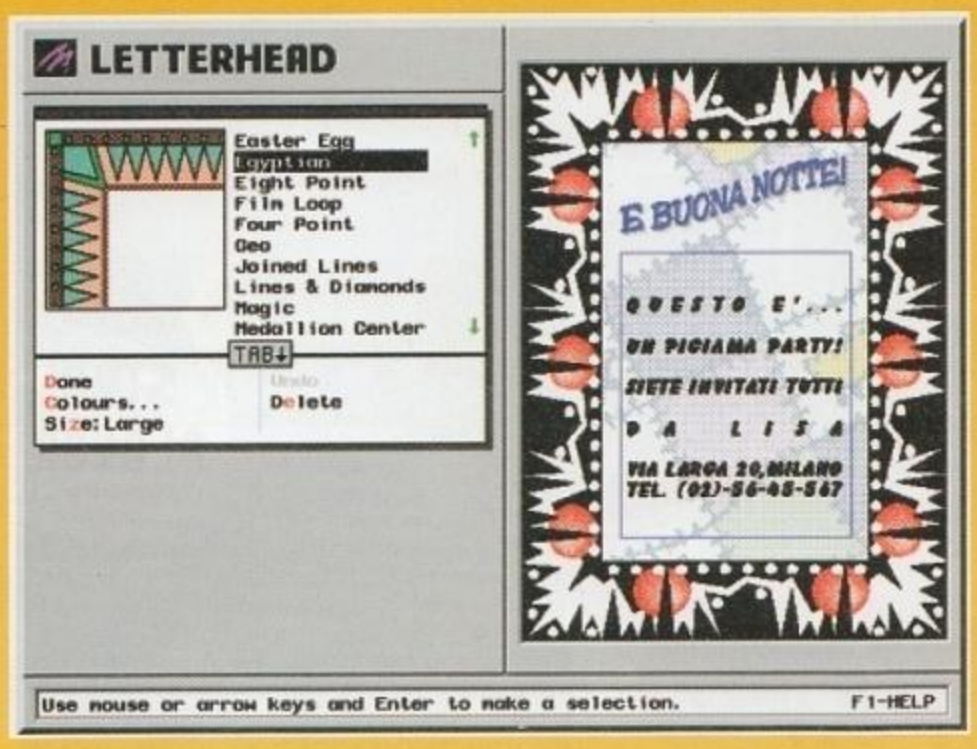
vanno quindi ricalcolate ogni volta che si esegue una modifica, seppur minima. Finché si tratta di modifiche al colore o al font sono d'accordo con voi (chi ha parlato, comunque, lo fustigo più tardi), ma provate ad aggiungere l'ombra, anche solo il tipo più semplice, ad un mega striscione... e poi mi raccontate!

Le immaginette (da non confondere con i santini) o icone, disponibili nella libreria, possono essere visualizzate sul motivo solo nei campi in cui compare la faccia di un orsacchiotto grassoccio (forse parente del bambino grasso, ma questa è una citazione che

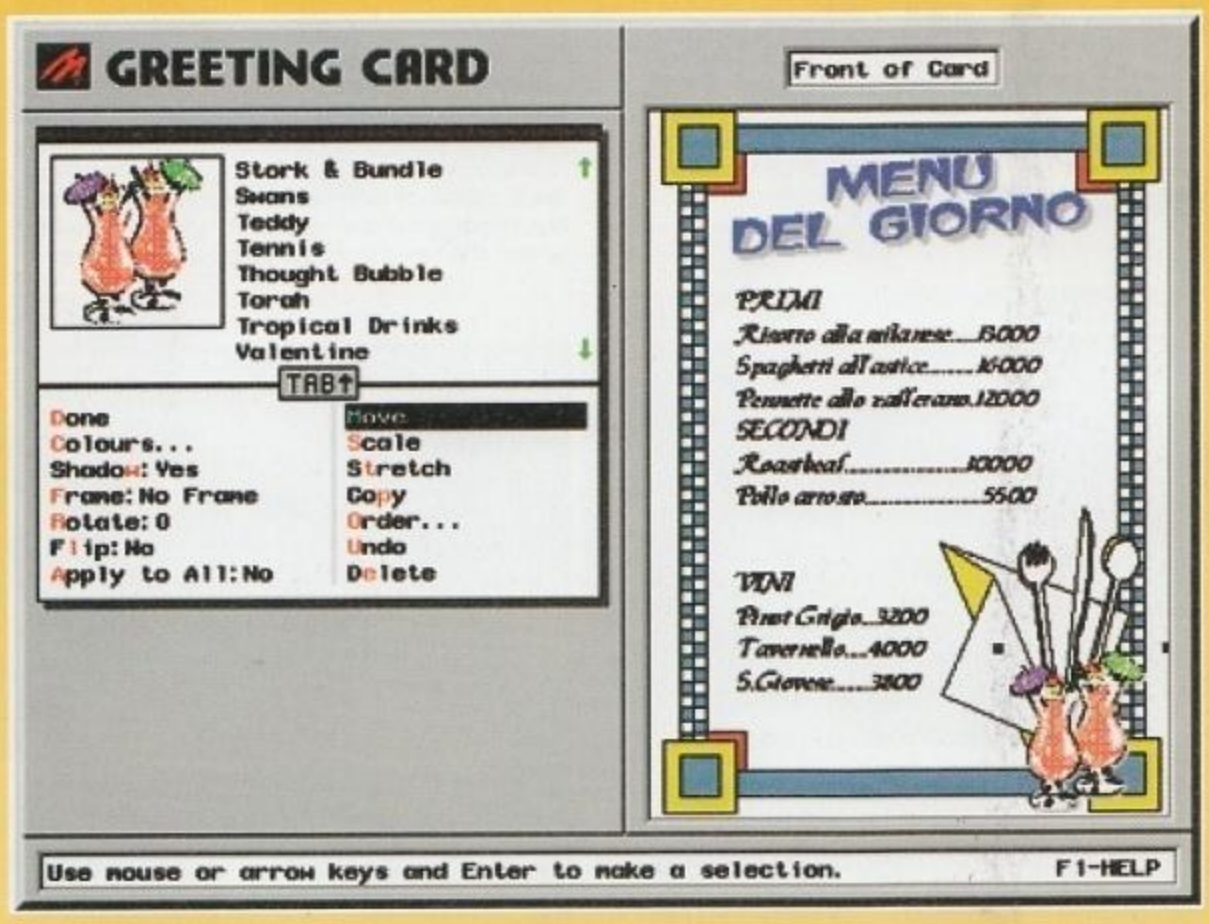
http://www.oldgamesitalia.net/

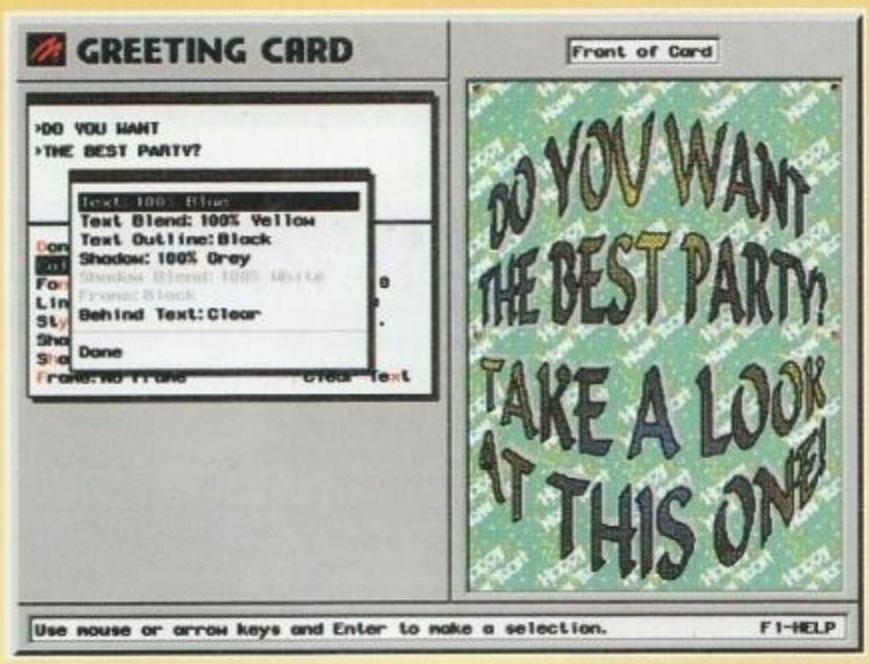
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



possiamo riconoscere solo io, Mirko e pochi altri eletti): il riquadro, nel quale viene posizionata l'immagine, è possibile modificarlo nel senso della rotazione, della dimensione, ecc..
Di tutte le immagini della libreria (che fra l'altro potrete ampliare, richiedendo un catalogo alla casa produttrice) le più belle e utili sono le cornici: niente come una cornice ben disegnata può rendere l'idea di una festa o degli auguri. Per questo troverete allegato alla recensione... che cosa? Un bambino grasso? No, un box (grasso anch'esso) con una vasta scelta delle migliori cornici disponibili!





Vorrei dire (o scrivere?) ancora qualcosa a proposito dei calendari: Print Shop Deluxe non permette di ideare solo dei calendari annuali, ma anche mensili e giornalieri; così facendo potrete crearvi, che so, un'agenda divertente e personalizzata, tanto da andare in televisione e venderla, come Epifanio fa per la Smemoranda...
A parte la stolidezza di certe mie asserzioni, non mi rimane che dare un giudizio al programma che, pur non essendo un gioco, è comunque divertente da utilizzare: un giudizio positivo quindi, benché non sia ancora riuscito a capire per quale motivo il programma non installi nella directory giusta i driver per la conversione dei formati grafici, e soprattutto perché non li installi subito: misteri della scienza e della tecnica...
Che sistema serve per far girare questo software? Un 386SX a 25 MHz, una scheda grafica VGA, almeno 6 Mb di spazio su hard disk, una versione del dos superiore alla 3.0 ed una stampante qualsiasi a 24 aghi (se ne possedete una laser però è decisamente meglio).
E con questo, arrivederci e grazie della cortese attenzione.

Andrea "kaos" Simula

CORNICI PER TUTTI I GUSTI

- Autumn Leaves
- Film Loop
- Balls & Blocks
- Bats
- Blue Check
- Celtic
- Easter Egg
- Egyptian
- Geo
- Music
- Presents
- Samarkand
- Snare Drum
- Snowflake
- Sothwest
- Spring
- Stars & Moons
- Triangle

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tara tatara tatara tatà... Noi Puffi siam così, noi siamo tutti blu, puffiamo su per giù, due mele o poco più... Che? Come? Mi dicono dalla regia che ho sbagliato nanerottoli!

Lo abbiamo atteso per anni. In fondo un gioco come Lemmings non richiede certo risoluzioni grafiche incredibili oppure milioni di colori sullo schermo, ed il fatto che ne esista una versione (egregiamente giocabile) anche per Game Boy, ne è forse la prova più lampante. Eppure, questo capolavoro della Psygnosis, era proprio come l'erbaccia: albergava dappertutto! Originariamente concepito per Amiga, Lemmings è già stato convertito per tutti i sistemi da gioco esistenti: Nintendo NES, Super NES, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear, Mega Drive, PC MSDOS, Atari ST, Spectrum... L'unica versione che ancora mancava all'appello, strano me vero, era proprio quella per C64! Ma ora, a più di un anno di distanza dalle prime schermate (apparse sull'ultimo numero vero e proprio di Zzap!), i lemmings sono finalmente approdati anche nelle memorie del piccolo grande Commodore.

Dopo una premessa simile, dunque, mi sembra del tutto escludibile una vostra non conoscenza del titolo in questione. Tuttavia, l'esperienza insegna che al mondo ci possono essere sempre i soliti tre o quattro sprovveduti che fanno la fortuna dei redattori, visto che questi ultimi si ritrovano poi a scrivere sempre le stesse cose, ma a fin di bene. Bene per il lettore che può apprendere senza mai annoiarsi, bene per il redattore che più scrive, più guadagna... Comunque, narriamo un po' di cose su tale Lemmings.

Tanto per cominciare, gli assoluti protagonisti del gioco sono dei nanerottoli. Ma non dei nanerottoli coscienziosi e prudenti come possono essere i Puffi, bensì un intero branco di disgraziatissimi roditori che, quando si accorgono di essere in sovrannumero, si suicidano in massa. E nei modi più assurdi. Se la stessa cosa la facessero i redattori, probabilmente, la Redazione (intesa come i locali che la ospitano) sarebbe un luogo davvero più vivibile. Ma questa è una considerazione del tutto personale, che non c'entra poi molto col gioco, e quindi procediamo... Dicevo, la passione suicida di questi animaletti, deve aver stimolato non poco la fantasia Dave Jones e di tutto il team DMA Design, tre anni fa (si veda a proposito il numero 26 di TGM, pagine 10 e 11), e ciò che ne uscì fu uno dei rompicapo più geniali della storia dei videogame.

E così ci troviamo di fronte ad un nugolo (almeno nei primi livelli) di piccoli roditori, assolutamente incoscienti e sprezzanti del pericolo: qualunque cosa accada, essi proseguono il loro cammino verso l'ignoto. A nulla importa se poi c'è un crate-

E ADESSO DOVE LO TROVO?

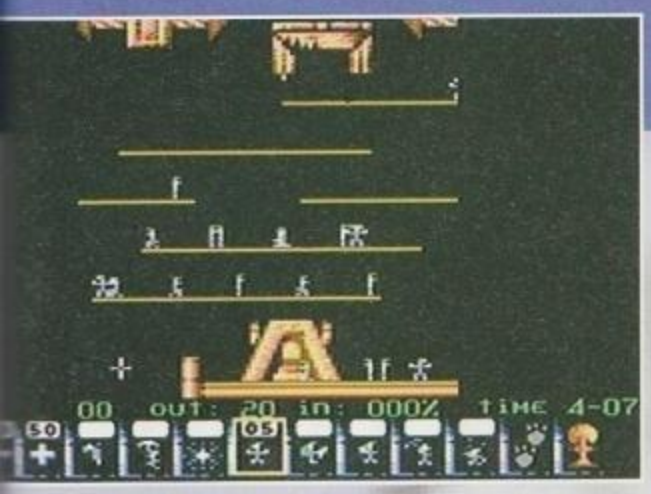
Ok, amici, abbiamo appurato che Lemmings è proprio un bel gioco ma... Come fate a procurarvelo se nessuno lo vuole importare? In effetti, la questione non è semplice: la società che importa i titoli Psygnosis, infatti, ha da tempo deciso di non importare più nulla per il 64, Lemmings incluso.

Se comunque foste veramente interessati in Lemmings, provate a farcelo sapere. Se il vostro numero fosse di una certa rilevanza, se ne potrebbe anche parlare alla Psygnosis...

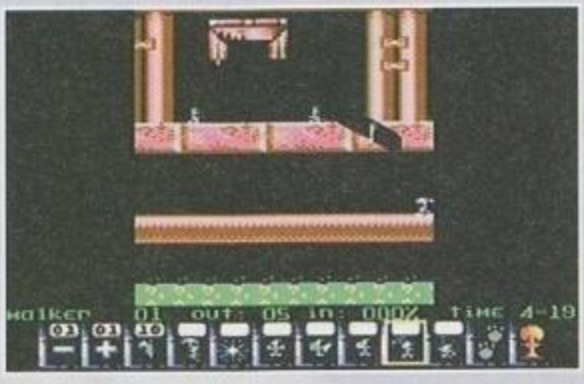
http://www.oldgamesitalia.net/

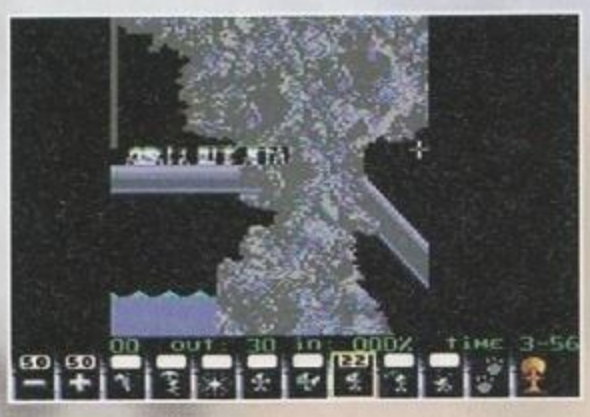
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



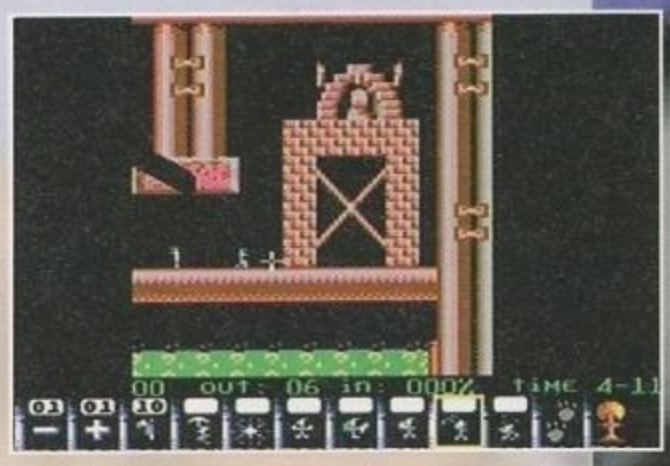
re e vanno a finire direttamente nella lava, oppure se il loro destino incombe come un terrificante crepaccio con tanto di laghetto artificiale e morte per annegamento al seguito. No, loro vanno cocciutamente e ciecamente avanti, e l'unica speranza di salvezza, per loro, siete proprio voi! La dinamica, in poche parole, è questa: ogni livello è formato da una caverna più o meno intricata, e fra l'inizio del medesimo e la sua uscita, ci sono mille e più pericoli nei quali i roditori possono incappare, ponendo prematuramente termine alla loro naturale esistenza. E i lemmings camminano sempre nella stessa direzione, cambiandola solamente quando si trovano bloccati da un ostacolo o da qualche buco che li faccia cadere da una piattaforma a quella sottostante (anche la distanza tra i ripiani può costituire un pericolo: cadere dal quarto piano di un palazzo non è mai stato salutare per nessuno). Chiaro che a questo punto intervenite voi: nei panni di un improbabile attivista del WWF (vero, Jack? NdP), dovrete assegnare ad alcuni lemmings funzioni particolari, in modo tale da dirigere tutti gli altri verso la salvezza. Ogni tanto dovete rinunciare a qualche esemplare, ma se la loro "morte" è utile alla salvezza dell'intero branco, non ha molta importanza. Per ogni livello c'è un limite di lemmings che potete "perdere", oltrepassando il quale il gioco finisce





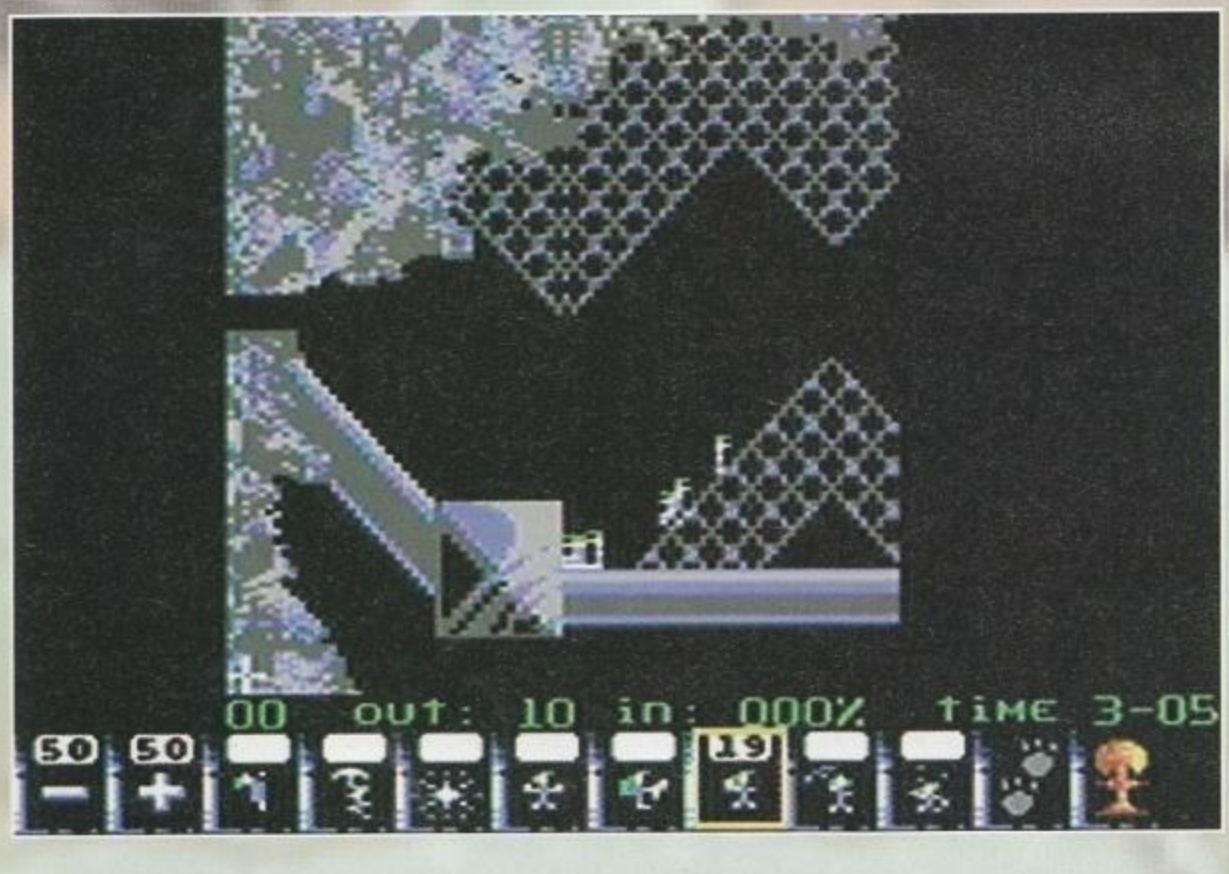
e il WWF vi manda a quel paese.
Questo gioco è strategia pura, a ogni singolo lemming potete fare compiere le azioni più disparate: costruire ponti, bloccare gli altri facendo cambiare loro direzione, scavare buche, scalare muori... E se la situazione si fa davvero senza via d'uscita, potete anche "resettare" i lemmings facendoli esplodere in maniera alquanto esilarante (sulle loro singole testoline appare un godibilissimo conto alla rovescia, terminato il quale gli animaletti esplodono). Alla fine di ogni livello il gioco vi elargirà un codice, in maniera tale che non dobbiate sorbirvi tutti i livelli già completato ad ogni partita, il che -con 100 livelli da completare- è davvero una gran bella cosa. Ma non fate la furbata di usare quelli della versione Amiga: tanto non funzionano.

Paolo Besser



TECNICAMENTE

La versione che abbiamo recensito è quella su dischetto, che occupa la bellezza di tre dischi (su entrambe le facce). Se avete un mouse potete benissimo utilizzarlo (il gioco se ne accorge automaticamente), altrimenti anche un joystick va bene.



JACK

Per tutte le telenovelas che sono tutte uguali e hanno lo stesso filo conduttore dove un tipo si innamora di un'altra tipa e vorrebbero mettersi insieme ma c'è un altro tipo cattivo che si intromette e manda tutto a ramengo e per le prime dodicimila puntate non si parla di matrimonio perché nel frattempo è morta la nonna del protagonista investita da un tir guidato dallo zio del cugino dell'amante della tizia che li trascina in tribunale e il processo dura altri cinquemila episodi e alla fine non vince nessuno perché tutto viene archiviato tanto il colpevole è morto di Aids dopo che aveva avuto seicento storie d'amore nella stessa telenovela, Lemmings su C64 è davvero divertente! Oddio, ha i suoi bei difetti, come giustamente ha già fatto notare Paolone, ma dopo aver sbavato così a lungo sulle foto della preview, sono soddisfatto lo stesso! Ritengo infatti che la riduzione dell'area di gioco non sia poi un grave problema, e se siete tanto coriacei da resistere ai caricamenti (lunghissimi per quel che riguarda la presentazione, passabilissimi durante la partita), sono sicuro che vi divertirete: Lemmings, infatti, è sempre stato uno dei miei giochi preferiti, e dopo averlo visto in tutte le salse, fa veramente piacere giocarlo anche sul 64 così fedele all'originale... Buttatevi pure a capofitto su questo titolo!

C-64

Lemmings è davvero un bel gioco. Certo, non dovevo arrivare io a dirlo perché già lo sapete, l'avete tanto aspettato... Comunque, questa versione non è certo la migliore sulla piazza (diceva giustamente MA che "Una volta lo sapevano usare, il 64..."), perché presenta non pochi difetti: innanzitutto l'area di gioco è MOLTO ridotta, non dico che avrei preferito un'area a tutto schermo (tecnicamente possibile), ma ridurmi a giocare in un francobollo sullo stile di "Liverpool" è stato abbastanza frustrante. Tantopiù che un'area di gioco così piccola avrebbe dovuto essere per lo meno compensata da una velocità di gioco maggiore. Invece Lemmings su C64 è abbastanza lento, forse a causa dell'elevato numero di elementi in movimento presenti sul video. Poi non ho capito il senso che ha limitare l'uso del puntatore alla sola localizzazione dei lemmings, visto che per attivare le varie "funzioni" dovete premere i tasti numerici. Bah, detto questo, Lemmings rimane proprio un bel gioco (aridaje!), e l'attesa è stata comunque premiata da un prodotto i cui difetti non limitano assolutamente la giocabilità, e per tanto si può dire che il divertimento non mancherà, visto che è proprio la giocabilità il caposaldo di questo titolo. Buono anche il sonoro, che pur non essendo particolarmente bello, è molto variegato e cambia ad ogni livello, senza mai annoiare. Ottima, infine, la presentazione animata, che fa buon uso delle capacità audiovisive del computer (qualche "fotogramma" dovrebbe far bella mostra di sé anche in queste pagine). In definitiva, chi ancora si ostina a giocare col 64, non rimarrà certo deluso...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT - LE FATALITY, MA NON SOLO...

Viste le numerose richieste arrivate qui in redazione e visto che, con un joystick a un pulsante, i programmatori hanno dovuto modificare le fatality originali del coin-op, beh... eccovi quelle della versione Amiga.

KANO

Premete il joystick verso sinistra...

... ancora a sinistra...

... e schiacciate il pulsante di fuoco!

SCORPION

Premete il joystick verso il basso...

... ancora in basso...

... e schiacciate fire!

RAIDEN

Premete il joystick a destra...

... ora a sinistra...

... ancora a sinistra...

... nuovamente a sinistra...

... e premete fire!

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

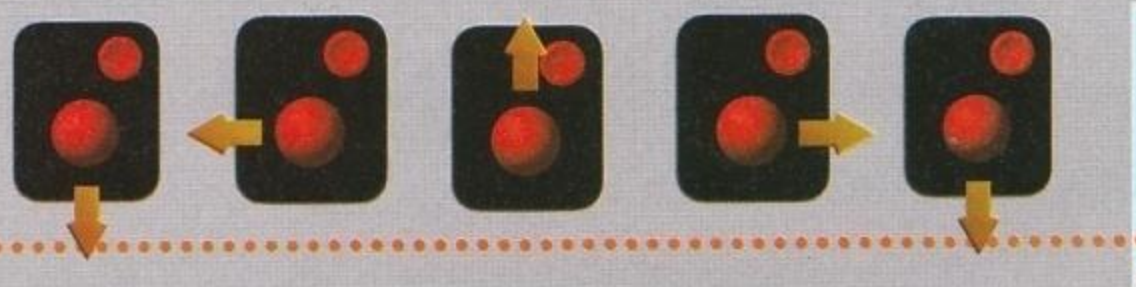
SONYA

Premete il joystick verso destra... ... ancora a destra... ... ora a sinistra... ... e ancora a sinistra... ... quindi schiacciate il pulsante di fuoco!

SUB-ZERO

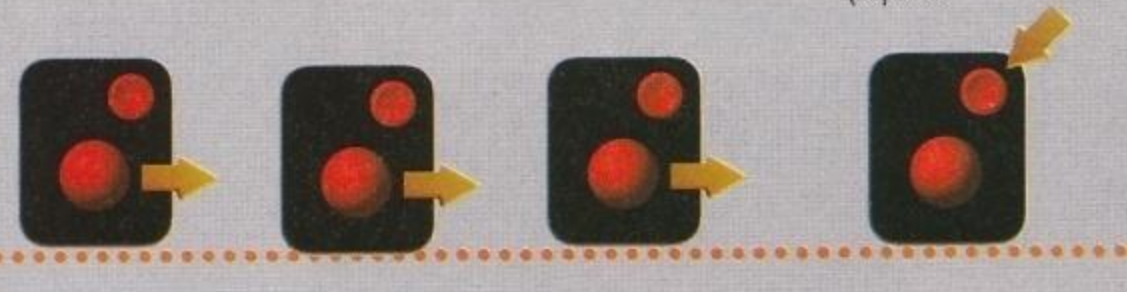
Premete il joystick a destra... ... poi verso il basso... ... e ancora verso ... ora premete

LIU KANG



Tirate il joystick verso il basso... ... quindi verso sinistra... ... ora verso l'alto... ... verso destra... ... e per finire ancora verso il basso (in parole

JOHNNY CAGE



Premete il joystick a destra... ... ancora verso destra... ... e ancora verso destra... ... ora premete fire!

REPTILE

Il fetentone in questione è il combattente più agile, più cattivo e più veloce in assoluto. Ogni tanto, prima di un normale combattimento, ve lo vedete spuntare nello schermo e darvi strani suggerimenti. Roba del tipo "guardate la luna", "le parate non vi porteranno da nessuna parte" o "dieci milioni di punti se riesci a battermi". Beh? Volete sapere come si fa a incontrarlo sì o no? Ok, quando arrivate allo stage del ponte, prima dell'inizio dell'incontro, tenete d'occhio la luna e guardate se per caso vedete qualche strano oggetto volarle davanti (ad esempio la carrozza di Babbo Natale). Se ciò avviene allora potete darvi da fare: ci vogliono due perfect (flawless victory), dovrete polverizzare l'avversario con la fatality e non dovrete effettuare nemmeno una parata, altrimenti nisba. Scovato Reptile, inizierete l'incontro nello stesso stage, questa volta però anziché combattere sul ponte sarete costretti ad affrontarlo tra gli spuntoni. Occhio, perché il perfido ninja conosce tutte le mosse di Scorpion e Sub-Zero, fatality comprese.

LULU SCOPRE LE CARTE...

Il perché di questo strano titolino è semplice: se alla schermata d'inizio gioco (quella in cui potete scegliere se accedere al menu d'opzioni o se cominciare a giocare) digitate CHEATCHEATLULU senza spaziature avrete la possibilità di accedere a un altro menu chiamato CHEAT MODE. Una volta dentro potrete sbizzarrirvi cambiando tutte le opzioni possibili e immaginabili, come ad esempio se incontrare sempre e comunque Reptile nello schema del ponte a prescindere dal risultato dello scontro col combattente di quel livello (anche se perdete!). Oppure se avere crediti infiniti, se mettere la censura(?!?), da quale scenario cominciare gli incontri, ogni quanto affrontare il bonus, quale materiale distruggere e via dicendo...

TIPS END...

Bene, ho finito. Spero sia tutto chiaro. Ringrazio per la collaborazione David "D.M.D." De Marco, vi saluto e vi rinnovo l'appuntamento a Mortal Kombat 2 (Probe Rulez!).

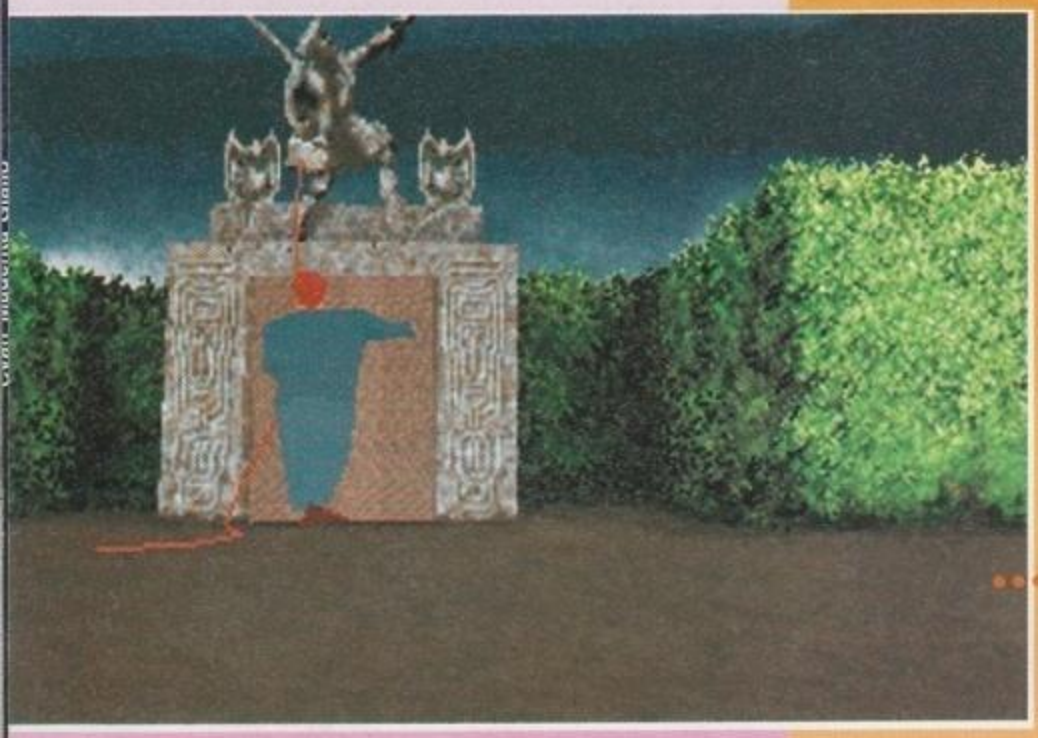
Emanuele "SHIN" Scichilone

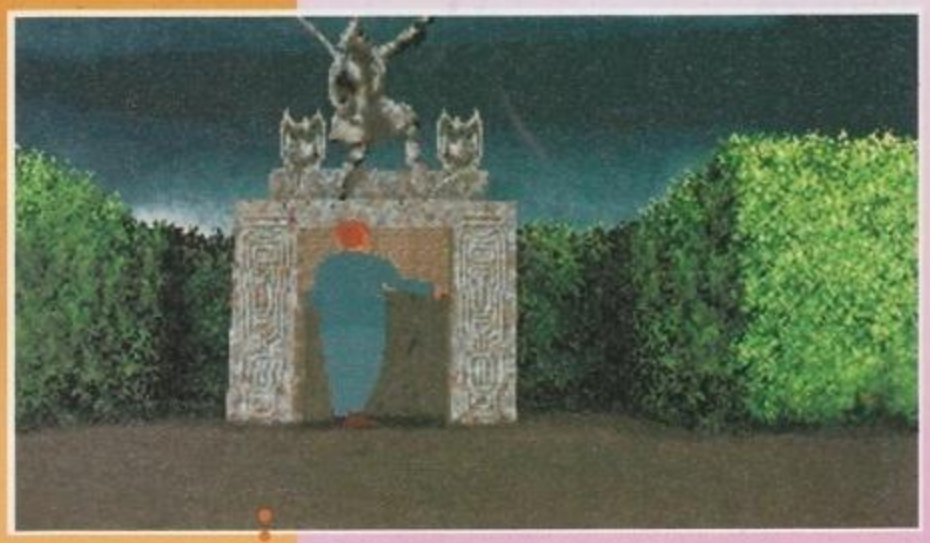
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DA SOLI NELL'OSCURITA' 2: LA SOLUZIONE DI UN NUOVO INCUBO





In breve, la rappresentazione su schermo di come aprire il passaggio segreto della statua.

E già, è stato davvero un incubo riuscire a finire quest'avventura horrorifica targata Infogrames; e siccome ce l'ho fatta, beh, eccovi la soluzione punto per punto.

SI COMINCIA...

Vi siete goduti l'introduzione? Bene, allora cominciamo subito. Solo una puntualizzazione: salvate spesso, anzi spessissimo.
L'esplosione del cancello ha stordito la guardia. Aspettate che si rialzi e fatele del male fisico. Consiglio una serie di testate. Prendete la Thompson, la borraccia (se bevuta vi reintegra di dieci punti d'energia) e il ricaricatore. Selezionate nell'inventario "spingere" e dirigetevi correndo alla scultura che blocca il passaggio per il labirinto. Vi consiglio di non fermarvi a menare gli altri zombie che girano per il giardino: è uno spreco di tempo, d'energia e di munizioni (se decideste di usare le armi da fuoco).

NEL LABIRINTO

Una volta entrati non perdete tempo, prendete in mano la Thompson. Arrivate fino al primo bivio, aspettate che esca il primo zombie e killatelo (mi raccomando, parsimonia con i colpi). Prendete la foto, guardatela. Proseguite dritto, girate la prima a destra (autoscuola auto-puglia), girate l'angolo e accoppate il fetentone. Prendete il caricatore e la borraccia, proseguite e pigliate la corda (notato il seme di quadri? Bene vi perseguiterà lungo tutto il gioco...). Tornate indietro, girate a destra, all'incrocio proseguite dritto e fate secco il tizio che vi viene dal di fronte. Giratevi e, allo stesso incrocio di prima, girate a sinistra. Accoppate il tizio con l'impermeabile giallo. Prendete il libro. Proseguite e arrivate fino alle piattaforme con i quattro semi. Prendete il rampino e dirigetevi sulla piattaforma col seme di quadri.

NEL SOTTOSUOLO

Girate a sinistra e correte a prendere la borraccia. Spunterà una zombie alle vostre spalle, no problemo: un colpo ed è fatto (pure gli zombie cocainomani...). Tornate indietro, spostate il baule e raccogliete la carta da gioco (un fante di quadri, naturalmente). Prendete quindi il pezzo di taccuino, usate la carta sull'altare, giratevi e mazzulate il fantasma. Prendete la spada e dirigetevi verso l'uscita.

ANCORA NEL LABIRINTO

[CHEPPALLE!]

Proseguite fino all'incrocio girate a destra e seccate chi si pone sul vostro cammino. All'incrocio principale prendete a destra e ancora a destra. Arrivate fino al vicolo cieco e prendete il caricatore. Tornate sui vostri passi, fate lo slalom tra le siepi e girate a destra subito dopo. Accoppate il povero sventurato e proseguite fino ai rovi animati. Usate la spada per farli a pezzettini, proseguite e ammazzate il tizio con la gamba di legno. Prendete il pezzo di giornale. Usate la corda: adesso sarà unita al rampino. Usate il tutto sulla statua. Et voilà.

SOTTO LA CASA

A causa della caduta avete perso le vostre armi, ma non vi preoccupate (e invece dovreste...). Prendete la moneta da cinque cents, la manovella e il sacchetto di carta. Il vostro amico Striker è morto! Vabbè, prendete il pezzo di taccuino (usatelo, ora avrete un taccuino intero) e il curapipe. Spingete Striker giù dal precipizio. Maledizione, la porta non si apre. E adesso? Massì il giornale. Usatelo. Utilizzate il curapipe per far cadere la chiave inserita nella serratura sulla pagina del quotidiano. Beh, ora utilizzate la chiave! Arrivate fino alla leva, posizionatevi sulla sinistra di quest'ultima. Gonfiate il sacchetto di carta e fatelo esplodere. La guardia che dorme si sveglierà e si alzerà. Spingete la leva (fate in fretta) e il gioco è fatto: uno zombie in meno sulla faccia della terra. Raccogliete il fucile a pompa, il manoscritto e la borraccia. Utilizzate la manovella nell'orologio a pendolo. Prendete per il passaggio segreto che si è aperto, raccogliete il manoscritto e le cartucce del fucile a pompa. Uccidete Music Man e pigliate l'uncino. Entrate nella stanza a fianco, pigliate la mestola. Aprite la porta e uccidete i due che stanno giocando al tiro al bersaglio. Raccogliete le cartucce. Colpite i quattro blocchi con i simboli della carte sopra. Fate un poker di quadri: si aprirà la porta lì a fianco. Accoppate l'ennesimo zombie. Entrate e raccogliete il whisky e il libro. Usate la moneta da 5 cents nella slot machine e raccogliete i due gettoni che sputerà. Tornate nella stanza a fianco, prendete il sacco e accoppate la bella ballerina. Aprite il sacco, indossate l'abito da Babbo Natale e salite le scale.

IN CASA

Avvicinatevi alla statua. Questa lancerà un forcone: scappate e fate in modo che quest'ultima colpisca il cuoco nano. Prendete la corona sulla statua. Andate in cucina, prendete la padella e usatela (non si direbbe, ma è un'arma alquanto comoda). Accoppate il cuoco. Prendete le uova, il vino e il veleno. Aggiungete quest'ultimo al vino. Uscite dalla cucina. Andate nella stanza a fianco della statua. Aprite la porta e seccate tutti gli zombie che escono. Un'ottima strategia è quella di mettersi di fianco alla porta e continuare a tirare randellate con la padella in modo da non farli uscire e da massacrarli in contemporanea. Entrate nella stanza e prendete la palla da biliardo posta sull'albero di Natale. Tornate nella hall e salite le scale.

AL PIANO DI SOPRA

Uccidete il fan di Clint Eastwood e aprite la porta. Aprite la prima porta a sinistra. Accoppate il tizio che vi è dentro e raccogliete la pistola, nonché la canna-spada. Usate la palla da biliardo sulla "strana macchina con gli spuntoni" che altri non è che un tavolo da biliardo cinese. Una libreria si sposterà rivelando una porta nascosta che, manco a dirlo, è però chiusa. Raccogliete il pezzo di pergamena e il libro. Uscite e andate nell'altra stanza. Accoppate le due braccia armate che difendono l'altro pezzo di pergamena. Raccogliete quest'ultimo e tornate al piano di sotto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ancora mi stupisco nel rivedere questa sequenza (il puzzle della chiave nella serratura): roba da romanzo e da telefilm.

GIU' NUOVAMENTE PER UN'ALTRA VENTATA DI SIMPATIA...

Raggiungete la porta posta esattamente di fronte alla statua. Posate lì il vino avvelenato e aspettate che gli inquilini escano strabuzzanti. Entrate, usate i gettoni con l'organo e raccogliete il doblone per terra. La porta della stanza a fianco si è aperta. Prendete il giubbotto anti-proiettile e la Thompson. Tornate di sopra

PROVATE UN PO' A INDOVINARE DOVE VI TROVATE?

Tornate nella stanza dove c'erano le braccia assassine. Usate la corona sul busto e andate nella stanza a fianco. Prendete l'amuleto.

AL PIANO PIU' IN ALTO...

DI NUOVO AL PIAN TERRENO

Siete scesi dal camino. Nulla. Salite.

PROVATE UN PO' A INDOVINARE DOVE VI TROVATE (E DUE)?

Andate nella sala del biliardo. Usate la chiave nella porta chiusa. Verrete catturati. Aspettate che One Eye Jack se ne vada. Usate l'uncino sulla porta. Uscite e scendete.

GIU', GIU', GIU'...

Nisba. La strega vi prende.

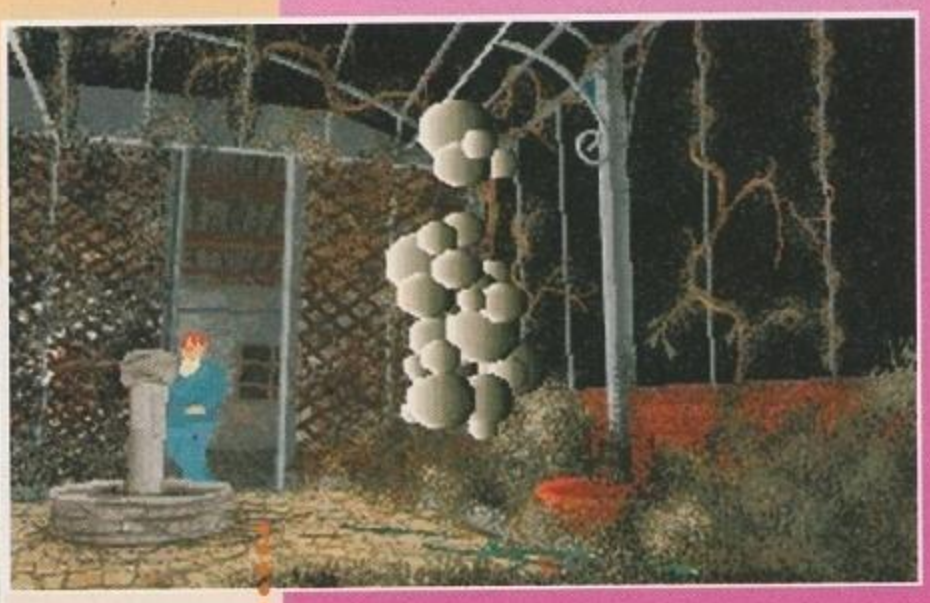
NELLA NAVE

Adesso avete il controllo della bambina (Grace). Spostate la tavola che ostruisce il passaggio. Raccogliete i semi, il sandwich e il contenitore del pepe (pepaiola). Date i semi al pappagallo e fate attenzione a quello che vi dice. Salvate (consiglio spudorato). Dagli zombie potete solo scappare e con la bambina

Beh, anche questa è classica: la manovella che apre il passaggio segreto se infilata nel vecchio orologio a pendolo.

che si muove a due chilometri all'ora non è proprio un compito agevole. Bene, uscite correndo e andate subito a sinistra. Quindi nascondetevi nel cunicolo a destra. Aspettate che lo zombie vi superi e tornate

Prendete il messaggio e aprite la porta, Uccidete i due tizi. Prendete la chiave e la granata. Andate nel ripostiglio e usate il doblone con la scatola per prendere il pompon. Entrate nell'altra stanza. Ci sarà il pupazzo che ha ucciso Striker a rompervi le scatole: don't worry, non fa male, è solo lì che salta come un perfetto inbecille. Portatevi nei pressi dell'ingresso della serra e lanciate il pompon. Il pupazzo vi entrerà (nella serra) e verrà ucciso dai serpentelli. Scendete dalle scale.



Lezione uno: come fregare il pupazzo malefico che nell'introduzione ha strangolato il vostro compagno Striker.

indietro. Salite le scale.

NELLA NAVE - AL PRIMO PIANO...

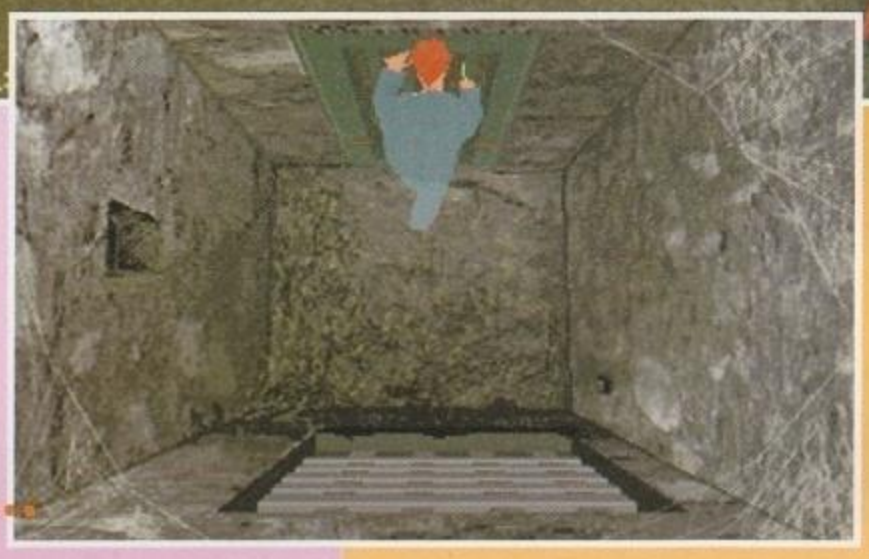
Salvate un'altra volta. Salite ancora le scale fino ad arrivare sul ponte. Passate dietro al barile dove c'è il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cavolaccio, già siamo caduti in trappola, per di più adesso ci dobbiamo anche assorbire la storia della vita di questo qui? Nooo, per pietà...



Era ora! Quest'uncino me lo sto portando dietro dall'inizio del gioco (o quasi), finalmente ne ho trovato l'utilità...

tipo inginocchiato che si sta scolando il boccale di birra.. Quindi passate dietro al cassone e proseguite nella traiettoria passando dietro al barile vuoto. Raccogliete "l'accendino ad esca" lasciato dal ciccione ballerino e scendete per la botola lì a fianco. Avvicinatevi al bauletto e raccogliete il cannone in miniatura. Prendete anche il bicchiere di cristallo (armadietto) e il bastone del capitano che è situato nell'armadio a sinistra del letto. Posate il cannone nei pressi della porta (quella vicino al bauletto). Usatevi sopra la pepaiola. Lanciate il bicchiere di cristallo. La porta si aprirà e uno zombie sarà lì apposta a fare da bersaglio per voi. Usate l'accendino sul cannone... et voilà! Uscite e raccogliete la campanella. Entrate nella porta di fronte (cucina). Raccogliete la zampa di gallina e dirigitevi verso l'ascensore per le vivande. Usate la campanella. Entrate nell'ascensore e prendete la chiave.

DI NUOVO IN CASA...

Siete in cucina. Usate la chiave nell'armadietto lì vicino. Pigliate la "ghiacciera" e il barattolo di melassa. Salvate. Portatevi all'ingresso con il salone principale. Usate la ghiacciera (e NON il barattolo di melassa, poi vi spiego il perché). Entrate nella hall e subito dopo tornate indietro. Così facendo lo zombie scivolerà sul ghiaccio e si ammazzerà (geniale!). Andate al piano di sopra.

AL PIANO DI SOPRA (MA NON MI DIRE...)

Passate la porta, giratevi e usate il barattolo di melassa. Lo zombie ci rimarrà appiccicato. Andate nella stanza del biliardo e raccogliete il gettone. Passate nella stanza fianco (dove eravate stati catturati con Carnby). Usate il bastone del capitano (sembra una marca di dentifricio) sullo scrittoio. Raccogliete la chiave e il libro. Andate nella stanza dove avevate trovato l'amuleto (vi ricordate?) e usate anche lì il bastone del capitano (denti sempre più bianchi...). Sarete teletrasportati di sotto con un bastone voodoo al posto di quello del capitano (potenza del mercato...).

AL PIANO DI SOTTO (OGGI MI SENTO PERSPICACE...)

Andate in cucina, fate dietro front, uscite e aspettate.

Un altro zombie in meno. Capito adesso perché era necessario usare la ghiacciaia? No? Beh, io avevo fatto il contrario e tornato giù la melassa era sparita, anche lo zombie, ma con quello nuovo che rompe le scatole non c'è speranza di uscirne...
Usate la campanella e riutilizzate nuovamente l'ascensore.

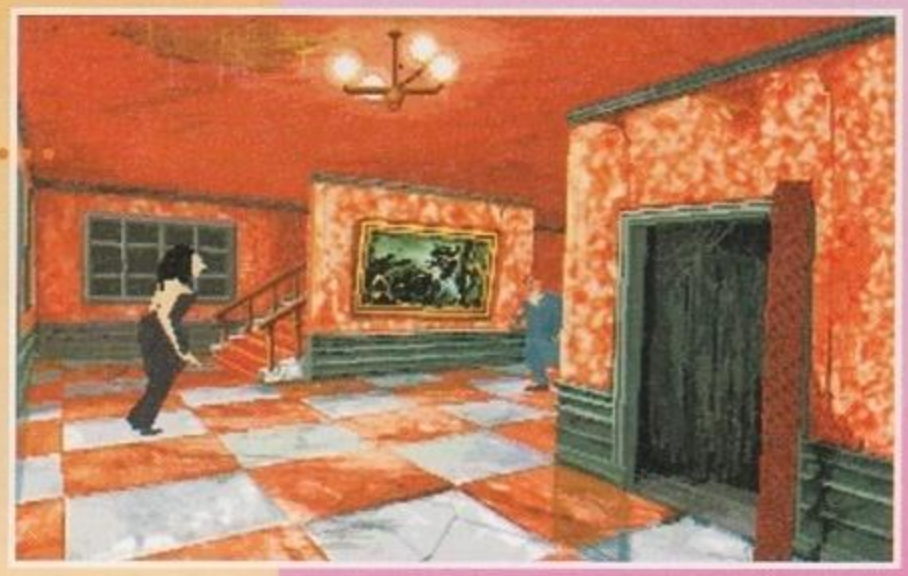
NUOVAMENTE SULLA NAVE...

Verrete catturati dai cuochi nani e tornerete a prendere il controllo di Carnby. Raccogliete la chiave e utilizzatela per liberarvi. Uccidete il pirata e prendetegli la spada. Passate dalla porta e andate nella stanza a fianco. Accoppate l'ennesimo sfigato di turno. Nuova stanza (il corridoio), nuovo pirata da squartare. Raccogliete la miccia. Andate nella sala caldaie(?!?) accoppate chi di dovere e raccogliete l'attizzatoio, la chiave e le tenaglie. Uscite dalla stanza e andate a sinistra fino alla porta chiusa a chiave. Usate la chiave che avete raccolto per aprire la suddetta porta. Ammazzate 'u pirata e raccogliete il barilotto di polvere da sparo. Andate nella stanza in fondo a destra del corridoio. Killate il pirata-zombie ubriaco e raccogliete il giubbotto anti-proiettile, nonché le pallottole per la pistola. Spostate il barile, raccogliete l'altro giubbotto e la bottiglia. Andate nell'unica stanza che manca e ammazzate il tipo con le pistole. Uscite e salite le scale.

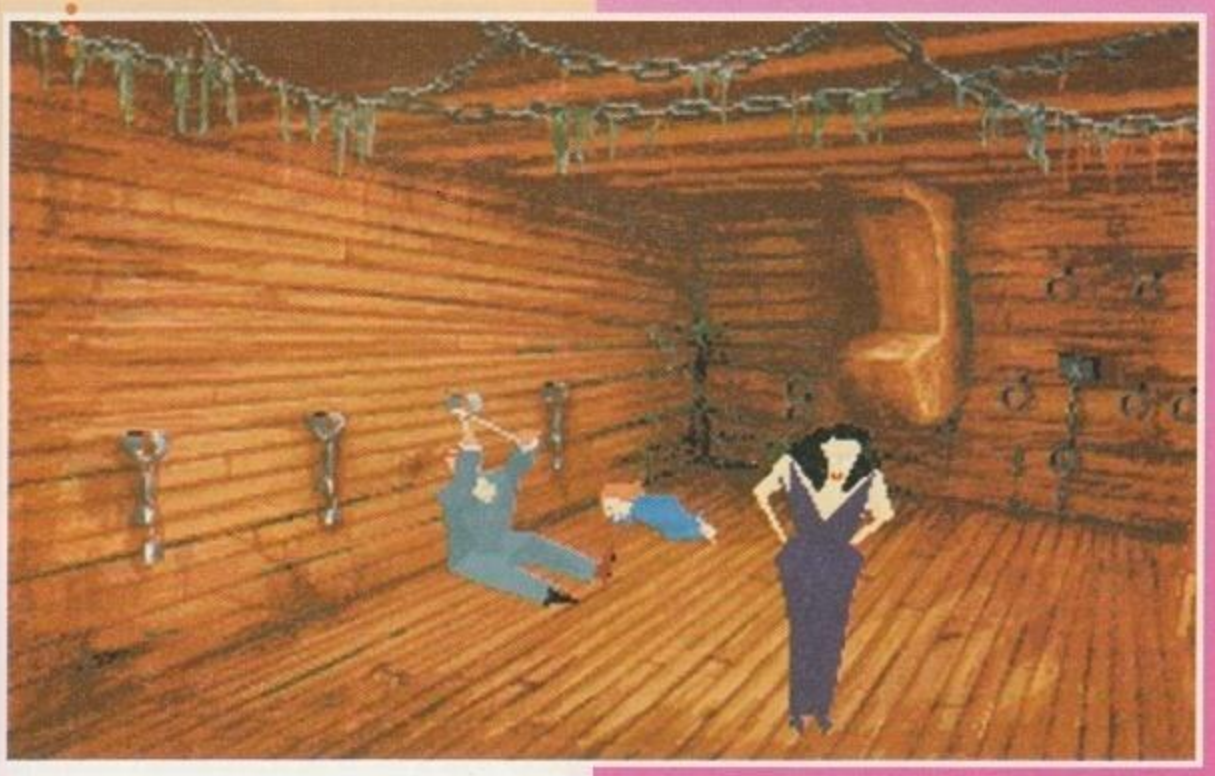
AL PRIMO PIANO DELLA NAVE...

Andate nella stanza del cannone, ammazzate il tipo

Argh! Che cesso immondo di strega. Fosse stata almeno una bellezza...



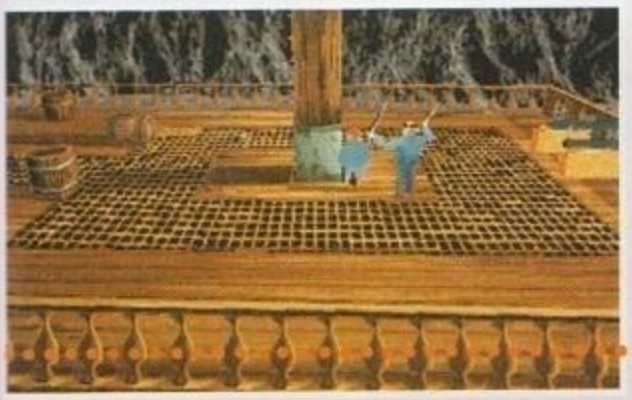
Guarda 'sta fetecchia. Ma lei non sa che Grace e una bambina in gamba.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



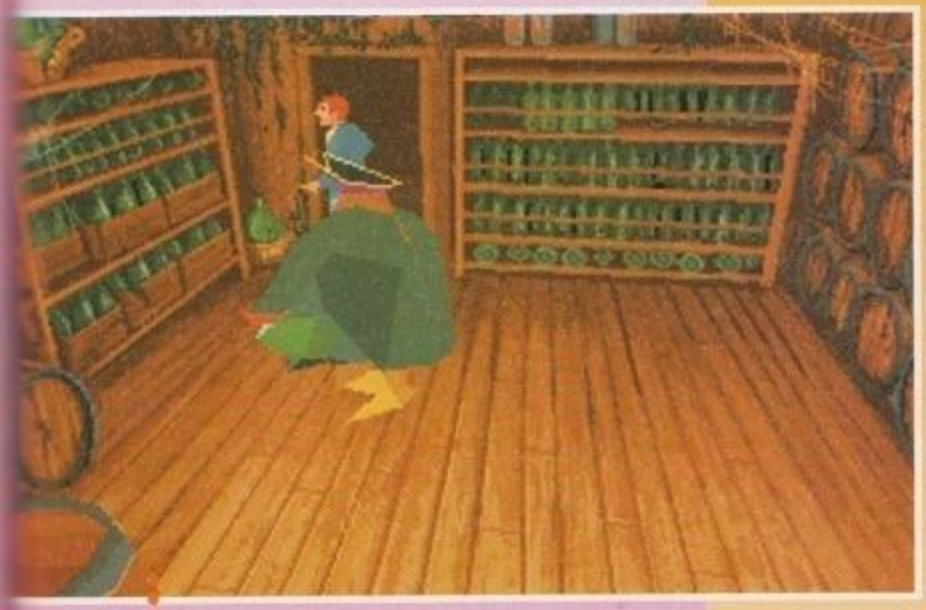
che dorme. Usate le tenaglie sulla corda che blocca il cannone stesso. Uscite di lì e aprite la porta di fronte: ci sono dei pirati che dormono. Posate il barilotto di polvere da sparo. Tornate nell'altra stanza (quella del cannone), portatevi sulla destra di quest'ultimo e spingete, in modo da spostarlo e da girarlo. Usate la miccia e quindi l'attizzatoio (è un metodo decisamente sbrigativo, ma funzionale!). Tornate in quella stanza (distrutta) e raccogliete il sacchetto pieno d'oro. Usatelo per aprire una delle porte chiuse. Uccidete i due cuochi nani. Andate nella stanza a fianco e uccidete il terzo, e ultimo, cuoco (quello con la cerbottana che c'era anche in casa). Prendete la carta di metallo e usatela per aprire l'ultima porta. Quella stregaccia maledetta vi cattura un'altra volta e manco a dirlo tornate a prendere il controllo della ragazza.

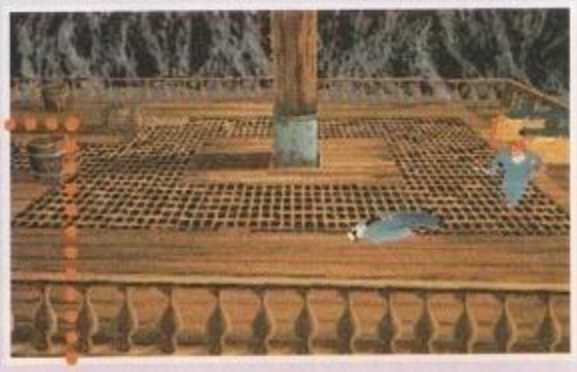
AMMAZZA LA VECCHIA COL FLIC!

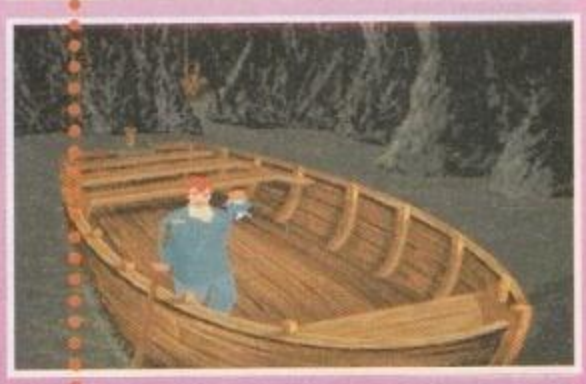
Usate il bastone voodoo sulla statua del capitano: si aprirà la porta lì a fianco; entrate e usate la zampa di gallina. Anche la vecchiarda è passata a miglior vita. Tornate a prendere nuovamente il controllo di Carnby.

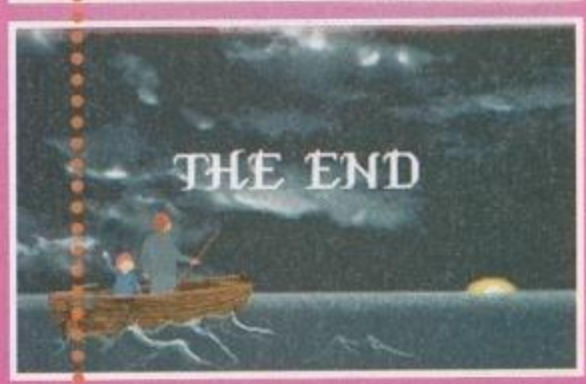
QUESTA E' LA PARTE FINALE (NO, NON CI CREDO...)

Lasciate perdere il pirata a quattro ante che spunta dal pavimento. Uscite e salite le scale (quelle sulla destra, poiché quelle a sinistra sono chiuse da una grata). Salvate. Se non l'avete ancora fatto, indossate il giubbotto anti-proiettile e fate rifornimento con tutte le borracce che avete. Provate a prendere la spada conficcata nel pavimento. Un tizio più veloce di voi ve la fregherà da sotto il naso. Beh, cosa aspettate, un invito scritto? Ammazzate tutti. Raccogliete l'uncino e salite sull'albero maestro. Accoppate il tizio grasso e usate l'uncino sulla corda per passare dall'altra parte. Salvate nuovamente. Fate fuori il tizio che v'ha fregato la spada da sotto il naso qualche riga più su. Tornate giù.

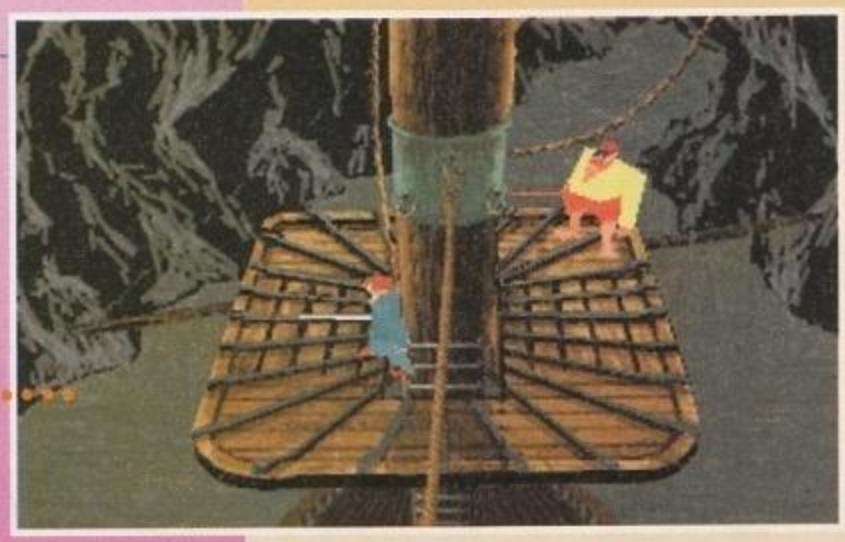








Argh! Che alito! Prova questi proiettili al mentolo. I batteri e i cattivi odori li fanno stecchiti. Ok, non solo quelli, ma se devi sconfiggere il male lo devi combattere alla radice...



Un... due... tre. Tana per il grassone con la lancia. Ma fin quassù ti dovevi arrampicare?

Iuhu! Ma questa nave è anche una giostra di divertimenti...

LA FINE, LA FINE, LA FINE!

Raccogliete la spada. Usate le tenaglie sulle corde che tengono legata Grace. Andate nei pressi del cannone e raccogliete la miccia (in modo da evitare l'esplosione dei cannoni). Accoppate il capitano e... e... ed è... la fine. Ammazza! Che faticata. Ne riparliamo ad Alone In The Dark 3. Saludos a tutti quanti.

Emanuele "SHIN" Scichilone

E per la gioia dei vostri occhi, eccovi la sequenza finale...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'144 RISPONDE

Benvenuti alla "prima" delle risposte ai quesiti posti da voi al nostro valente 144. Per soddisfarvi al meglio la Xenia aveva incaricato due redattori competenti, intelligenti, bravissimi a scrivere e, soprattutto, belli, ma all'ultimo momento quei due hanno dato forfait e quindi ha dovuto ripiegare sconsolatamente sul sottoscritto e BDM... Scherzi a parte io (Andrea Orchesi) e BDM (Bello Di Mamma) siamo qui apposta per aiutarvi a superare tutti i vostri problemi videoludici e non, quindi cosa aspettate a chiamarci: fatelo subito, prima che sia troppo tardi...

GIANLUCA: Trucco per Alone in the Dark II. Come si usano i seguenti oggetti: mestolo, uncino, sacchetto di carta, amuleto al primo piano dietro la stanza della statua, il vino e il whisky?
Risponde Andy: La soluzione di Alone in the Dark II la trovi completa proprio su questo numero, quindi puoi tranquillamente sfogliarla e trovare tutto ciò che ti serve. Accontentato?

DANIELE da Treviso: Critica le poche notizie sul CD 32: parlatene più spesso, perché l'Amiga è diffusissimo.
Risponde BDM: L'Amiga è indubbiamente diffusissimo, ma per quello che concerne la diffusione della console Commodore nutriamo ancora qualche dubbio. Ci sono infatti ancora pochi giochi degni di nota. Stai tranquillo comunque: quando le notizie arriveranno non tarderemo a farvelo sapere (su questo numero trovi comunque la recensione di Lotus Trilogy per CD32, per esempio).

MATTEO (Burt) cerca trucchi per i 3 giochi dei Simpson.
Risponde Andy: dopo lunghe ricerche ho trovato un trucco per Bart vs the Space Mutants: digita COWABUNGA nella schermata dei titoli e diventerai invulnerabile. Tutti i formati.

Un lettore anonimo ci chiede quando uscirà per Amiga 500 Monkey Island III.
Risponde BDM: La data di uscita corrisponde a quella per 1200... Mai!

FABIO ci chiede quale sia la differenza fra la SBpro e SBasp e se si può usare la SB16asp come ABpro. E' inoltre un programmatore e sta cercando grafici: anybody listening?
Risponde Andy: la Soundblaster Pro è una scheda a 8 bit dotata di caratteristiche come 44.1 khz di frequenza in campionamento (mono) e sonoro stereofonico, mentre la ASP è a 16 bit , campiona a 44.1 khz stereo e utilizza processore ASP (Advanced Signal Processor) per produrre splendide colonne sonore e effetti vari.

DARIO: Mettete su TGM più soluzioni per Amiga. Soluzione di Goblins III e le novità sul Monkey Island III.
Risponde BDM: Più soluzioni per Amiga? Ok, sarà fatto! Per la soluzione di Goblins III vedremo nei prossimi numeri, mentre per Monkey III la data di uscita è prevista per la primavera del 1995, ad aprile (il primo, per essere precisi)!!!

WALTER Modesto: Soluzione Chaos Strikes Back x Amiga.
Risponde Andy: Chaos Strikes Back è piuttosto antico! Non penso che potrei aiutarti su queste pagine, ma se richiami e lasci l'indirizzo potrei cercare la soluzione su qualche vecchio numero di TGM.

RIKY: nota negativa.. non si riescono a leggere alcune pagine x colpa dei fondini.
Risponde BDM: cose che purtroppo capitano, a volte... Preferireste forse il canonico nero su bianco? Nah... Comunque, come avrai notato tu stesso, ci siamo già rimessi in riga.

RIKY: Mi piace il metodo di critica adottato nel Talent Scout, siete forti!
Risponde BDM: Grazie da parte mia e di TMB.

RIKY: Complimenti alla vostra rivista. I Bovas sono veramente dei miti.
Risponde BDM: Grazie da parte dei Bovas...

ANONIMO: Password di Rebel Assault.
Risponde Andy: pur avendole già pubblicate su PC Action (che ogni diligente lettore di TGM dovrebbe acquistare regolarmente...) te le ripeto volentieri: solo per il livello easy, però! 1. FALCON, 2. ANOAT, 3. YUZZEM, 4. BRIGIA, 5. GREEDO. Che la Forza sia con te...

CLAUDIO: Monkey Island II, bloccato dopo aver trovato 3 mappe...
Risponde Andy: Claudio, appena ho un attimo di tempo e ritrovo la soluzione ti chiamo a casa, ok?

"Ciao sono MARCO: cerco la scheda tecnica del 3DO comparata a quella del Jaguar".
Risponde Andy: del 3DO ti pubblico la scheda qui sotto, ma del Jaguar non posso dirti nulla perché al momento ne sappiamo ancora troppo poco (si sa comunque che nonostante tutto NON è a 64bit).
CPU: 32-bit RISC a 12.5 Mhz.
Memoria: 2 Mb Main RAM e 1 Mb di VRAM
Video/Audio: Risoluzione 640x480, 16.7 milioni di colori (standard 320.000), sonoro stereo 16-bit PCM con sampling a 44.1 Khz.
Supporto dati: CD-ROM drive double speed, read buffer di 32 Kb.

MAX ci comunica i codici per Alien Breed II 233828, 108383, 370101, 982822, 847464, 737373, 928112, 287364, 193831, 090921, 309383, 101221, 103992, 998112, 125332, 091233, 098654, 736353, 243433, 378829.
Risponde Andy: Grazie.

MANILA vorrebbe vedere pubblicata la fine della recensione di The Legend of Kyrandia.
Risponde Andy: io lo comunico volentieri a Max, così poi sai con chi prendertela

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

se non la vedi pubblicata...(questa tecnica si chiama "scaricabarile", comoda no?!?).

TGM Matteo: Quando uscirà NCA Hokey per Amiga?
Risponde BDM: Per adesso non è prevista...

GIANLUCA Santachiara: trucco the Legend of Kyrandia: come si entra nella caverna di Malcolm?
Risponde Andy: mi documento e poi ti chiamo a casa...

ALESSANDRO A1200 + HD: Non riesce a stampare, riceve l'errore "stampante non in linea". Da disco, stampa, da HD no. E' un po' deluso per l'ultimo TGM, troppa roba per PC e CD e poca roba del 1200. Esiste un drive CD da attaccare all'Amiga?
Risponde Andy: per quel che riguarda la stampante dovresti rivolgerti ad un tecnico, per il drive CD qualcuno ha fatto girare la voce che non uscirà mai, cercheremo di informarci. Pochi giochi per 1200? Recensiamo tutto quello che ci capita sottomano...

TGM Matteo di vicenza: Esiste un kickstart x Amiga 600 capace di emulare il 1200? Differenze fra 600 e 1200.
Risponde Andy: non può esistere un emulatore simile (problemi hardware). Differenze fra il 600 e il 1200? Processore più veloce, chipset AGA, prezzo, presenza del tastierino numerico...

MARINA: Ho un gioco per PC, Lure of the Temptress: il protagonista ha il diario, si reca alla casa della ragazza padrona del diario e lui deve fare qualche cosa, che io non so! Deve accendere un apparato?
Risponde Andy: avevamo la soluzione completa da qualche parte, ma non riusciamo più a trovarla...

FREDDY: per Amiga uscirà Eye of the Beholder III?
Risponde Andy: La SSI non lo ha ancora annunciato a tutt'oggi, quindi penso che le probabilità siano davvero pochine di vederlo girare un giorno su Amiga. Non è comunque una grave perdita...

ANONIMO: Con l'Amiga 600 si possono fare delle animazioni? Quali programmi o mezzi dovrei avere per farlo?
Risponde Andy: troppo difficile dirti che pacchetto applicativo sia il più indicato per te. Prova a chiedere consiglio a un negoziante, illustrandogli possibilmente le tue esigenze e i dati del tuo hardware. Tieni comunque presente che il Deluxe Paint è già un buon punto di partenza per delle animazioni bidimensionali, ed è molto semplice da usare.

ANDREA da Firenze: a Firenze è possibile comperare il PC Engine.
Risponde Andy: se è una domanda ti rispondo che non è facile trovare la consolle giapponese qui a Milano, figuriamoci a Firenze (ci sono sempre quelli che vendono giochi e console per posta, comunque); se è una affermazione ti dico: embè?

WALTER: Soluzione di Quest for Glory III x PC.
Risponde Andy: è veeeeecchio! Le soluzioni le tengo tutte sul mio PC, ma non credo ci sia spazio su TGM per una pubblicazione completa. Cerca di chiedermi informazioni su punti precisi, e io farò il possibile per aiutarti.

STEFANO: Per Amiga 600 ci sono programmi per fare animazioni come i videogame?
Risponde Andy: ci sono programmi per fare animazioni E programmi per fare videogame, non programmi fare animazioni COME videogame. Dico bene? Tra i primi segnaliamo il conosciutissimo AMOS in tutte le sue incarnazioni, tra i secondi il Deluxe Paint.

MICHELE: aiuto x Sam & Max. Ho la scatoletta che si trova al golf, non riesco andare avanti.
Risponde Andy: Sei stato un po' troppo vago... Comunque, la scatoletta in questione va riempita con il Mystery Vortex (locazione omonima) e tappata levando il turacciolo alla bottiglia che trovi alla Jungle Inn (per stappare la bottiglia, devi dare il punteruolo da ghiaccio al fachiro e poi usarlo come cavaturaccioli).

FABIO 76: Complimenti, posta compresa, e pubblicità. Lion Heart x amiga cosa bisogna fare dopo la lava; super off-road, esistono dei trucchi? Potete pubblicare i codici della versione francese di Flash Back?
Risponde Andy: per Lion Heart non so, per Super Off Road invece puoi premere il tasto + mentre digiti il nome o acquisti i power-up per avere crediti infiniti. I codici della "versione francese" proprio non li abbiamo, sei sicuro di avere l'originale?

TGM Marco: si possono eliminare la richiesta dei codici in Indycar e Street Fighter II?
Risponde Andy: si può piratare un gioco originale?

MATTEO da Pisa: esistono su Ultimo Impero programmi PD e Shareware per Amiga?
Risponde Andy: certo che ci sono! Ultimo Impero pullula letteralmente di aree per programmi shareware e public domain per Amiga (e PC)!

MARCO Vaghi vuole sapere come si apre la porta di fronte alla statua e come si raccoglie la moneta in Alone in the Dark II.
Risponde Andy: la soluzione completa di Alone in the Dark II è su questo numero della rivista. Buona fortuna.

STEFANO Barabina di Genova vuole sapere se usciranno Darkmere e Ambermoon per Amiga e se supporteranno di 256 colori.
Risponde Andy: invece che chiedersi "se" sarebbe più giusto chiedersi "quando" visto che sono annunciati da tempo e dovrebbero oramai essere in dirittura d'arrivo. Non ho idea se sfrutteranno o meno i 256 colori ma me lo auguro caldamente. ALT! Mi informano dalla max-regia che Darkmere sarà recensito su questo numero e Ambermoon sul prossimo.

LUIGI di Milano vuole sapere se uscirà per Amiga FIFA International Soccer.
Risponde Andy: all'Electronic Arts stanno valutando l'ipotesi (sembra comunque che in estate salterà fuori una bella sorpresa), in ogni caso potresti sempre consolarti con World of Sensible...

PIETRO da Perugia vuole un aiuto su Sam & Max per PC. E' alla zona del vortice: dov'è il tappo?
Risponde Andy: se sei arrivato fin li dovresti avere nell'inventario un ice pick (non so come l'abbiano tradotto in italiano): dallo allo swami che trovi alla Ball of Twine e lui ne farà un cavatappi. Usalo quindi sulla bottiglia presa dal tavolo della Jungle Inn e avrai recuperato il tuo tappo.

SIAMO I PROFESSIONISTI
PIÙ SERI ED AFFIDABILI

PREZZI VALIDI ESCLUSIVAMENTE PER CORRISPONDENZA

AMIGA CD32 joypad+2 games L. 669.000
MODULO MPEG-CD32 L. 445.000
A4000/030-HD120 2Mb+2Mb L.2.499.000
A4000/040-HD120 2Mb+4Mb L.3.849.000

A1200 SUPER KIT 94 L.719.000
con DPaint IV AGA + Digita WordWorth + 2 games

GARANZIA COMMODORE ITALIANA - IVA COMPRESA

MBX 1200 +CLOCK+881/16 MHz L.369.000
MBX 1230 ACCELERATRICE 40 MHz L.755.000
SIMM 4MB per MBX & A4000 L.399.000
HD 40-60-80-120 MB per A1200 Telefonare
SIMULA A1200 Box+cavo per HD AT-IDE 3"½ L.119.000

GENLOCK & DIGITALIZZATORI

COLLAUDIAMO
OGNI COMPONENTE PRIMA DELLA PARTENZA
SPEDIZIONI ACCURATISSIME
IMBALLI ROBUSTI - CORRIERE ESPRESSO ASSICURATO

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
Collegno – TORINO
C.so Francia 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ultimo Impero
News - News - News
02 - 5530002

Eccoci qui ancora una volta con il consueto spazio dedicato ai messaggi ricevuti in BBS.
Se volete vedere pubblicata la vostra posta su TGM, cercate di lasciare messaggi interessanti, in modo tale da permettere un serio dibattito e di utilizzare un linguaggio appropriato senza l'inserimento di inutili nonché fastidiosi turpiloqui. Meditiamo tutti sull'ultimo messaggio!
Un saluto a tutti dal SysOp.

Soggetto: Eccomi (diatriba Amiga-PC)
Da: Paolo Nenzi

Dopo una attenta e oculata lettura dei messaggi dell'area e dopo una
silenziosa presenza eccomi!!!
1) Confronti di computer sono molto utili e validi (questo per Hawson), non si può dire che un OS gestisce la memoria più artisticamente ma è certo che alcuni sistemi operativi gestiscono la memoria meglio di altri (esempiuccio: DOS è limitato a 640 K!!, altri no!!).
2) Mi complimento per il gergo usato, non sapete proprio fare di meglio, consiglio a tutti una buona ripassata dello Zingarelli (troverete espressioni più interessanti e meno da scuola elementare).
3) Confronto Amiga vs PC: (vs non vuol dire vaff.. str.. ma versus; è latino).
Lancio un piccolo argomento di discussione: i PC compatibili utilizzano per la gestione delle risorse il processore centrale, l'Amiga utilizza 3 processori ergo quale funziona meglio?
Un cordiale salutone.
GEA Group @ Tor Vergata University (Rome Italy)

Da: Tgm Bdm (Stefano Petrullo)
Società: Xenia Edizioni
Inviato a: Paolo Nenzi

1) Non saranno utili, ma a volte sono parecchio divertenti... non credi?
2) Non siamo così fiscali... A proposito, le lettere accentate in BBS non si vedono correttamente.
3) Interessante argomentazione... però la scheda grafica ha un processore tutto suo, per fare musica serve una SoundBlaster (intera scheda)... Per esempio se monti la P9000 hai 3 processori in più per gestire la grafica.

Da: Yota Moteuchi (Cesare Di Mauro)
Società: Dynamic Style
Inviato a: Paolo Nenzi

Salve... Hai detto che alcuni s.o. utilizzano la memoria meglio rispetto ad altri, ma non è il caso di citare il limite dei 640K del DOS... Una cosa è descrivere la gestione della memoria (e penso che tu non sappia né come lo faccia l'Amiga, né il PC), tutt'altra cosa è citare il limite massimo di memoria supportato da un computer...
Per quanto riguarda il fatto che l'Amiga ha 3 coprocessori, mentre il PC 1, hai detto un'emerita sciocchezza... Sai cosa vuol dire Coprocessore? Quindi se vuoi avvalorare la tesi (giustissima) che l'Amiga è meglio del PC, cerca delle argomentazioni valide!!! Descrivi il modo con cui PC e Amy gestiscono la memoria, perché la presenza dei 3 (ma sono veramente 3?) coprocessori è utilissima, etc. etc. etc.
E' questo che faccio ogni volta che tira "aria" di confronti... E devo dire che fino ad ora mi sono trovato molto bene (ho chiuso la bocca a molta gente...
Ciao...
Un fedelissimo utente (nonché programmatore) Amiga...

Soggetto: Questa dovrebbe essere una lettera a TGM.
Da: Strider
Inviato a: Tgm Ma (Marco Auletta)

1) Ma lo sapete che siete proprio dei pirlotti??? Nella preview di Art of Fighting 2 avete scritto: "Super Street F.2 è l'unica cosa che mi va di aspettare...". Ancora con questo SF2 del cavolo! E BASTAAAAAAA! AVETE ROTTO!
Ma non ti sei reso ancora conto che fa schifo!?! DACCI UN TAGLIO! ANZI, DATECI UN TAGLIO, che siete tutti d'accordo.
2) Nella più grande sala giochi di Roma hanno messo 4 cassettoni di Art of Fighting 2 e solo 1 di Street Fighter 2 Super.
Chissà perché, da ART c'è una fila che non finisce più lo stesso non si può dire di SF2 Super, perché E' UNA BOIATA.
Lo dico a tutti quelli che magari non l'hanno mai visto... E' UNA BUFALA NON CI GIOCATE e non comprate neanche la conversione per Famicom che tanto già fa schifo la Hyper.

Da: Tgm Ma (Marco Auletta)
Società: Xenia Edizioni
Inviato a: Strider

1) No, di questo non mi ero accorto. Però mi sono accorto benissimo che il Neo Geo è da sottosviluppati.
Così va meglio? Si può sapere qual'è il tuo problema? Il pezzo l'ho scritto io, a noi piace SFII, se ne conviene quindi che quello che ho scritto rispecchia quello che penso IO e che probabilmente pensa la maggioranza della redazione.
2) Se è per questo a Milano abbiamo sia Virtua Fighters sia Mortal Kombat II.
A nostro giudizio, questi due giochi sono di gran lunga superiori a Art of Fighing II, che sembra non aver preso piede qui da noi. (Non so se mi spiego).

Soggetto: ANTIVIRUS
Da: Dark Hawk (Davide Ferrari)

Hey Gente, ci sarebbe qualche simpatica persona che potrebbe dirmi il miglior anti-virus in circolazione?
Io possiedo lo SCAN 108 e l'F-PROT 2.07... sono buoni?
Ciao

Da: Mad Wizard (Michele Di Stefano)
Inviato a: Dark Hawk (Davide Ferrari) *RICEVUTO*

SCAN 111 è l'ultima versione, ma non mi sembra il massimo! (Non fa lo scan euristico e pare che non azzecchi una mazza!).
F-PROT è più un ANTI-VIRUS commerciale, (ultima ver. 2.11)
Io ti consiglio il mitico ThunderByte ANTI-VIRUS 6.10 che ha queste caratteristiche: scan euristico a sensibilità automatica, circa 15 MB al secondo, rileva e rimuove i virus di cui non ha le signatures, etc.

Soggetto: Alone in the Dark 2
Da: Buzbazgut (Cesare Belgrado)

Ciao gente, io sto già giocando ad Alone in the Dark 2, e devo dire che l'inizio è veramente complesso, sembra uno sparatutto, ci sono un casino di guardie/zombie da ammazzare. Adesso sono finalmente riuscito ad entrare in casa e sono travestito da Babbo Natale altrimenti il cuoco nano chiama gli sgherri in aiuto. Il problema è che devo entrare nella stanza degli sgherri, ma appena entro mi massacrano. Qualcuno mi può aiutare?

Da: Adriano Olimpio
Inviato a: Buzbazgut (Cesare Belgrado)

Entra nel salone dove c'è la statua con la fiocina, stai attaccato alla porta della stanza del piano inferiore, aspetta gli zombi (vedrai che quando sparano, si colpiscono fra di loro) e quando sono troppo vicini, riscendi le scale e così questa azione deve essere ripetuta finché tutti gli zombi, tranne uno si sono uccisi fra loro.
Il resto dovrebbe essere facile!
A proposito, hai trovato un doblone da qualche parte?
Se lo trovi fammelo sapere, visto che senza non posso continuare a giocare.

Guida rapida per accedere alle aree Xenia.

Dal Livello Principale> del BBS, utilizzate i seguenti comandi ad accesso "rapido" per entrare immediatamente alle aree Xenia:
A!;3 - per accedere a tutte le aree messaggi gestite dalla Xenia Edizioni.
U!;3 - per accedere a tutte le aree file gestite dalla Xenia Edizioni.
Ricordiamo a tutti i coloro che desiderassero inviare del materiale direttamente alla redazione di TGM, la presenza dell'apposita area file TGM Talent Scout adibita a raccogliere tutti i vostri lavori.
Ogni singolo file verrà controllato e se risulterà interessante, verrà pubblicato all'interno del Talent Scout di TGM.
Che vinca il migliore...!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ciao..

Da: Tgm Shin (Emanuele Scichilone)
Società: Xenia Edizioni
Inviato a: Adriano Olimpio

Il doblone si trova nella stanza davanti alla statua che ti lancia dietro il forcone. Se ci sei entrato (posa lì davanti il vino avvelenato). Lì dentro devi usare i due gettoni con l'organo.
Uno apre la porta, l'altro fa comparire il doblone per terra.

Soggetto: Monkey Island II
Da: Giancarlo Campanelli

Help!!! Qualcuno sa dirmi cosa devo fare, nella parte IV sull'isola di Dinky, per superare il punto in cui Le Chuck, usando la sua bambola Wodoo, continua a trasferirmi da una parte all'altra del sotterraneo?
Grazie, Giancarlo.

Da: Francesco Cosoleto
Inviato a: Giancarlo Campanelli

Allora... Devi costruirti una bambola Voodo. In una stanza a sinistra di quella con la sala medica (dove devi prendere il teschio di tuo padre), c'è una stanza con tanti scatoloni, là trovi la bambola e un altro oggetto che non ricordo...
Poi devi dare il fazzoletto (che ti ha dato Stan) a LeChuck, lui si pulirà il naso e te lo restituirà (così hai un fluido del corpo, ricordi?).
In seguito, entra in quella stanza dove c'è il distributore di Grog, prova a inserire la moneta fino a quando non cade verso la sinistra dello schermo, poi quando entra Lechuck... lui si abbasserà a prenderla e Guy potrà strappargli i mutandoni (mi sembra gli si possa anche dare un calcio).
Se riesci, prima che arrivi Lechuck riempi i due palloncini (che non ricordo dove si trovano) e i guanti che trovi nella sala medica con la bombola d'elio...
Mi fermo qui... Se hai bisogno... mi trovi in BBS!

Soggetto: STAR DUST PASSWORDS
Da: Rio (Dario Corno)
Società: Ocirne Software
Il giorno: Mer 16-Feb-1994 18:42

Ecco a voi i codici di Star Dust, scovati decifrando l'algoritmo che li genera. Tutti con circa 30 vite e armamenti vari !!!!
Livello 2- BZSAAAAAAHAP
Livello 3- CZSAAAAAAGAP
Livello 4- DZSAAAAAABAP
Livello 5- EXSAAAAAAGAP

Da: Marco Stoller
Inviato a: Tgm Bdm (Stefano Petrullo)

Ciao Tgm, senti, io non lo so ma sbaglio o ci stanno troppo sottoclassando i vecchi amiga. Insomma, finché esce roba sia per 1200 e 500, va tutto bene, ma se adesso dicono "il 500 e morto, chi se ne frega" e non si curano più di esso... Beh, non solo sono deluso, ma mi fanno anche arrabbiare e alzerò una viva protesta.
Io Star Trek l'ho visto per 1200. Che ci si mettano a farne una per 500, abbassano i colori, la partizione di memoria e il gioco è gia fatto a metà.
Insomma, per esempio, Wing Commander per 1200, se non fosse per colori e la maggior definizione su schermo, il gioco non cambia per nulla.
E il discorso anche di alcuni giochi per 64 su 500, e anche se portato avanti anni fa.
Il discorso a mio avviso si ripete, come detto, gioco a WC allo stesso modo sul mio 500 accelerato che su un 1200, e il divertimento non cambia, anzi, sul 1200 e rallentato e lo preferisco sul 500.
CHI VIVRA', VEDRA'...

Da: Tgm Tmb (Mirko Marangon)
Società: Xenia Edizioni
Inviato a: Marco Stoller

Allora, mi spiace, ma non sono d'accordo, sarebbe ora di darci un TAGLIO TOTALE con il 500 e tutte le vecchie macchine! Ormai i 256 colori sono uno standard, l'Hard Disk si sta sempre più affermando (e costa mooolto meno che su un 500) e il software tende sempre più (anche quello professionale) a portarsi verso l'A1200 e il 4000.
Convertire delle immagini da PC a 1200 è facilissimo, prova invece a immedesimarti nelle software house che devono spendere un mucchio di soldi per pagare artisti che riducano la grafica da 256 a 32 colori (e in molti casi si rivela un lavoraccio!).
Poi tu hai un 500 accelerato, ma quanto l'hai pagato? Sicuramente molto più di un Amiga 1200 con espansione di memoria, insomma il gioco non vale la candela! Dovresti vedere come gira WC su un A1200 con Fast Ram, altro che 500!
Ormai il 500 è una macchina vecchia e stravecchia, guardiamo avanti, please!

Soggetto : Esame di coscienza
Da : Hewson

Beh, stavo pensando una cosa. Ho appena mandato a quel paese (davvero a malomodo, ma ci voleva) un tipo perché mi ha attaccato in seguito a un dibattito sul multitasking su PC.
E mi è venuto in mente: ma chi se ne frega?
Ce ne viene davvero qualcosa se il PC fa due cose insieme o no? Ci tocca così da vicino se Piermarco è una bestia o no? A qualcuno davvero interessa se il Neo Geo vale quello che costa?
Recentemente mi sono collegato a una BBS vicino a Baltimora, ho tirato giù 700k di QWK e ho letto messaggi che spaziavano dai macelli che ha combinato il freddo da loro a discussioni sulla Somalia, da dibattiti sulla guerra civile a quello che in genere succedeva per le loro strade.
Ok, c'era anche l'area dedicata alla Bibbia (cheppalle), ma possibile che noi tipo qualche rara eccezione (vedi tipi come Han Solo e Picos) si sappia parlare solo di computer, computer, computer? Che cavolo, chiamo un computer con un altro computer e parlo di computer?
Ma allora sono scemo...
Continuiamo a parlare di politica (c'è un interessante dibattito in corso, se riusciamo a non leggere tutti i msg con scritto "spariamo ai... (mettere gruppo preferito)" si può anche ragionare un po'), parliamo un po' di quello che tentano di propinarci come informazione tutti i giorni, chiediamoci perché Aldo Grasso può dire che uno ha la faccia da scemo ma non può essere toccato, chiediamoci perché la figlia di De Mita può andare avanti e indietro liberamente dai cancelli doganali senza che nessuno la fermi.
Chiediamoci perché la gente non segue minimamente la storia di Ylenia Carrisi che però continua ad apparire sui giornali (per non parlare d'altro?), chiediamoci perché Panorama non mette più i culi e le tette in copertina (mi mancano, bisogna ammetterlo).
Altrimenti quando tutti quanti cominceranno ad essere d'accordo sul fatto che Windows non sia il massimo avremo finito i discorsi.
La Yugoslavia è un bel tema, chi si credono gli USA per minacciare così i Serbi? L'America sta tornando a far soldi, il Giappone li perde, le cose cambiano ma l'Italia continua ad andare giù.
La cultura deve per forza essere di sinistra? Perché si paga il Canone RAI, non diventa così una tassa sul possesso delle TV e delle autoradio?
Ragazzi, apriamo gli occhi... I computer li usiamo, non viviamo per loro.

MISTERI DELL'ETERE

E' da un paio di mesi che arrivano misteriose e confuse notizie su una presunta apparizione delle riviste Xenia in TV.
Ebbene, a questo punto ci sembra doveroso svelare il mistero.
La Xenia gestisce un breve spazio informatico ogni mercoledì all'interno della trasmissione-contenitore Angoli, in onda ogni giorno dalle 19:00 alle 20:00 su Antenna 3 Lombardia.
Di cosa si tratta esattamente? Beh, il sottoscritto (e qui parte l'invio di ortaggi vero Max?!?)(Non dire così. Non è che le cose vadano così male... Diciamo piuttosto che il mercoledì sera il menù redazionale prevede sempre un bel minestrone di verdura come primo piatto... NdMax) tenta di presentarvi tutte le novità più rilevanti del mercato software.
Per citarne alcune, abbiamo presentato titoli quali Doom, Rebel Assault, IndyCar Racing, Cinemania '94 e tantissimi altri.
Che dire... la trasmissione è in diretta e il sottoscritto (spesso bersagliato dal lancio di oggetti contundenti) viene magistralmente accompagnato da un gruppo di professioniste oltreché affascinanti presentatrici-giornaliste.
Doveroso quindi il saluto a Marina Balducci, Stefania Sirtori, Stefania Cioce, Alessandra Toni nonché a tutto lo staff di Antenna 3.
Ma le sorprese non foniscono qui... occhi aperti il mercoledì sera su Antenna 3... e il sabato???
Massimiliano Coltorti

TOP GAMES MACHINE

Sicuramente il 1994 rimarrà come l'anno di consacrazione di Doom, mitico gioco per PC. Solo Day Of The Tentacle sembra impensierire direttamente questo colosso mentre tutti gli altri titoli, capitanati da X-Wing, sembrano comporre una classifica a parte.
Per Amiga, consacrazione di Cannon Fodder e straordinario ritorno di Formula One GP. Anche Alien Breed 2 riesce a superare il suo fratello più anziano SuperFrog (Team 17). Mortal Kombat rosicchia una posizione e si avvicina sempre più a Dune II sceso ormai al numero 5.
Vi ricordiamo che ogni mese le classifiche verranno aggiornate, per cui se desiderate cambiare le sorti della Top Games Machine, non vi resta altro che chiamare Ultimo Impero allo 02-55303002.
Ciao, e alla prossima!

MS-DOS

#: Possibili risposte	: Percentuale
1: Doom	: 16.5 %
2: Day Of Tentacle	: 13.4 %
3: X-Wing	: 8.5 %
4: Formula One Grand Prix	: 6.1 %
5: Syndicate	: 6.1 %
6: Indycar Racing	: 5.5 %
7: Mortal Kombat	: 5.5 %
8: Rebel Assault	: 5.2 %
9: Strike Commander	: 3.5 %
10: Indiana Jones IV	: 3.3 %
11: Monkey Island II	: 3.3 %
12: Ultima Underworld II	: 2.8 %
13: Alone in the Dark	: 2.2 %
14: Sensible Soccer	: 1.9 %
15: Flashback	: 1.7 %
16: Sam & Max	: 1.7 %
17: Star Trek II	: 1.3 %
18: Beneat a Steel Sky	: 0.6 %
19: Larry 6	: 0.6 %
20: Goblins 3	: 0.4 %
21: Rally	: 0.4 %
22: Chessmaster 4000	: 0.2 %
23: Innocent	: 0.2 %
24: Terminator Rampage	: 0.2 %
25: ALTRO	: 7.4 %

AMIGA

#:Possibili risposte	:Percentuale
1: Cannon Fodder	: 10.2 %
2: Formula One Grand Prix	: 10.2 %
3: Alien Breed 2	: 9.5 %
4: Super Frog	: 9.2 %
5: Dune II	: 5.4 %
6: Mortal Kombat	: 5.2 %
7: Goal!	: 5.0 %
8: Syndicate	: 4.7 %
9: Flashback	: 4.5 %
10: Jurassic Park	: 3.8 %
11: Settlers	: 3.8 %
12: Sensible Soccer	: 2.8 %
13: Pinball Fantasies	: 2.3 %
14: Project-X	: 2.1 %
15: Turrican 3	: 2.1 %
16: Beneath Steel Sky	: 1.6 %
17: Kick Off 2	: 1.4 %
18: Gunship 2000	: 1.1 %
19: Stardust	: 1.1 %
20: Zool 2	: 1.1 %
21: Second Samurai	: 0.9 %
22: Body Blows Galactic	: 0.4 %
23: Disposable Hero	: 0.4 %
24: Cool Spot	: 0.2 %
25: Terminator 2 (Arcade)	: 0.2 %
26 :ALTRO	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Rullamoci tutti di Karteni con

BOVABYTE

La vera storia di MORTAL KOMBAT

Pare che i sette si siano fatalmente incontrati in un fast-food cinese di Quarto Oggiaro e abbiano cominciato a darsele di santa ragione. I motivi che diedero inizio al tutto sono per lo più sconosciuti. Ma pare che fu Cage a sobillare la massa dicendo "Io bevo, e quando bevo io, bevono tutti!".... Tutti consumarono allegramente, finché lo stesso Cage non concluse "Io pago, e quando pago io..." ...Si mazzularono!

GORO

Era il barman di punta del fast food di cui si è parlato nell'introduzione. Ex ballerino con strane tendenze (ne sa qualcosa l'anziano proprietario del locale), Goro entrò nella mischia per placare gli animi, ma si rese immediatamente conto che, con quattro mani a disposizione, era parecchio più divertente menare gli altri.

RAIDEN

Noto come "Peppino Scamorza", è un ex operaio dell'ENEL in cassa integrazione, ed è in cerca di un nuovo impiego. Nel periodo in cui aggiustava i tralicci dell'alta tensione, fu colpito da una potentissima scarica elettrica (nell'ordine dei duemila ampere), dalla quale uscì miracolosamente illeso. Fin da piccolo, infatti, Raiden amava infilare le dita nella presa di corrente, e di tanto in tanto sgranocchiava le pile (cariche) della radiolina e del walkman. Forse proprio per questo motivo si era salvato, ma dopo l'incidente diventò parecchio irascibile, cominciando a scagliare saette a destra e a manca tutte le volte che qualcuno lo faceva arrabbiare. Proprio questo suo caratteraccio gli precluse la possibilità di trovare un nuovo impiego, e pertanto si accontentò di fare da generatore elettrico per il vecchio fast food.

SCORPION

Capitò nel fast food quasi per caso: è un ninja dalle idee un po' confuse, il cui hobby preferito è scalare montagne. Era quasi giunto sulla vetta del K2, quando l'arpione che si portava sempre appresso si staccò disgraziatamente dalla roccia, facendolo ruzzolare per 8400 metri fino a valle. Stava per rialzarsi quando fu travolto dalla lambretta di Sub-Zero, che stava consumando un caffè al banco.

JOHNNY CAGE

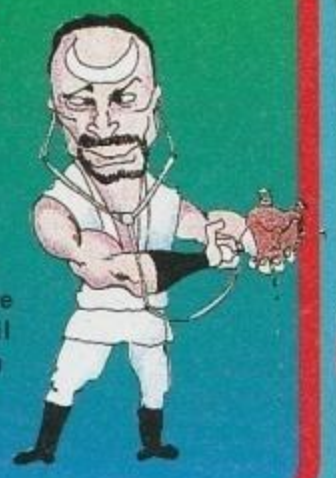
Vero figaccione della situazione, è un ex divo del cinema d'azione. Aveva infatti interpretato una lunga serie di film violenti, imperniati sullo sfoggio delle arti marziali. Ma il suo successo fu ben presto minato dalla fama vieppiù crescente di veri e propri capomastri dell'edilizia mondiale quali "Beverly Hills 90210", "Quando si ama", "Sentieri" e via dicendo; novelas e telefilm alla cui visione fu obbligato dalla sua ragazza, e che ben presto gli costarono tonnellate di ira repressa. Mettete un tipo simile in un fast-food dove tutti si scazzottano, e vedrete...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KANO



Aveva avviato la sua carriera facendo il barbiere in Pakistan, ma dovette ben presto chiudere bottega quando si accorse che, da quelle parti, nessuno si fa mai la barba. Si laureò quindi in medicina con il minimo dei voti, specializzandosi -si fa per dire- in trapianti. Il destino però gli fu avverso: da quelle parti reperire organi non era certo facile, soprattutto quando si trattava di trapianti di cuore. Così si trasferì in occidente dove, stranamente, riuscì a procurarsi il materiale di cui aveva bisogno con gran facilità. Ce l'aveva con Johnny Cage perché quest'ultimo non gli ha pagato un trapianto di occhiali scuri.

SUB-ZERO

All'inizio vendeva surgelati in un negozio di periferia, ma durante una rapina i malviventi lo rinchiusero nel frigo (dove rimase per una settimana). Adesso vende gelati, con l'unico difetto che si diverte -è un po' sadico, sapete- a staccare la testa (con tanto di colonna vertebrale) a tutti i bambini beoti che gli chiedono i gusti più assurdi. Ce l'ha a morte con Raiden perché non gli ha pagato un gelato al pistacchio.

LIU KANG

Si tratta di un ex monaco shaolin degradato e sbattuto fuori dal convento dai suoi stessi colleghi, a causa del suo comportamento ribelle e irresponsabile. La causa della sua espulsione non fu tanto la sua abitudine a picchiare gli altri monaci quanto il suo ostinato rifiuto a radersi a zero (la rapata sta a significare la totale rinuncia del monaco a quanto è terreno. Evidentemente il nostro non aveva nessuna intenzione di distaccarsene...)

SONYA BLADE

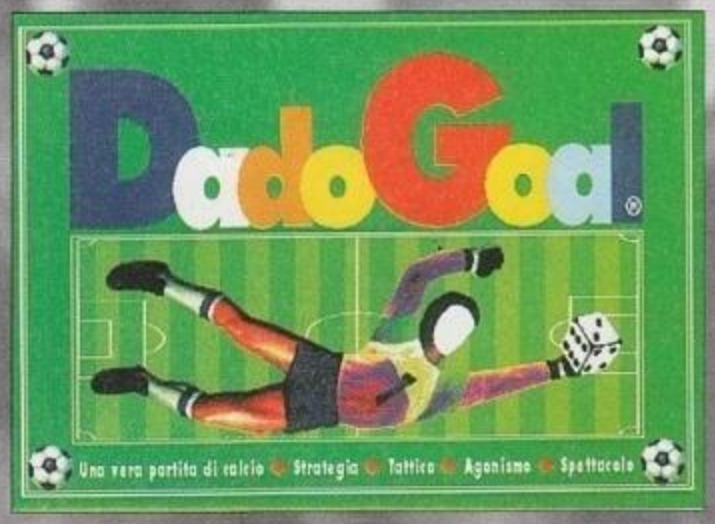
Famosissima passeggiatrice newyorkese, nonché assidua frequentatrice di angoli illuminati (da lampioni), cambiò professione quando un maniaco le scippò la borsetta mentre la agitava. Da allora si convinse di odiare tutti gli uomini, ed ha giurato vendetta quando riconobbe in Scorpion il suo aggressore. La sua mossa più pericolosa è il bacio mortale che dà ai suoi avversari solo dopo aver ingerito una spropositata quantità di peperoncino e bruschette.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

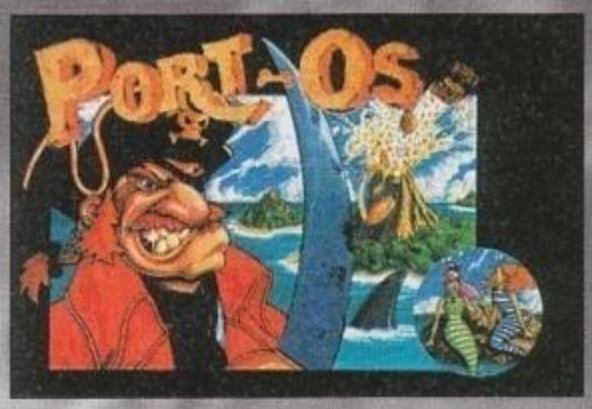
http://www.oldgamesitalia.net/

32° SALONE INTERNAZIONALE DE

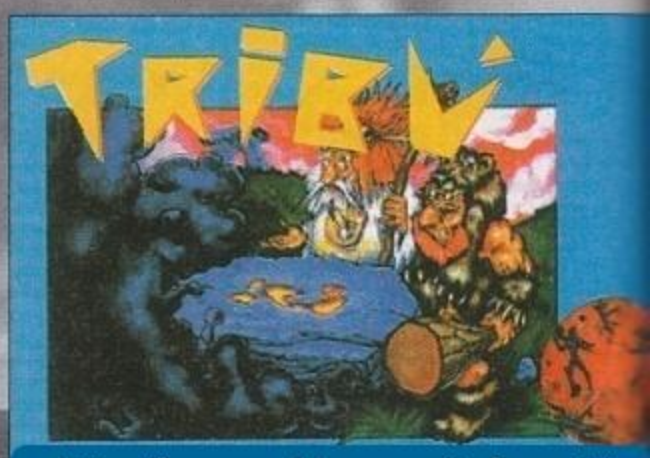
Eccoci finalmente all'appuntamento annuale con il Salone del Giocattolo, la grande manifestazione ludica ormai giunta alla propria 32ª edizione. Purtroppo quest'anno si è verificato un diffuso fenomeno di assenteismo tra gli espositori, vuoi per la dilagante crisi economica, vuoi per la posizione stessa della fiera, spostata da Milano a Lacchiarella (più di 10 km dalla città). Nel resoconto che segue abbiamo inserito comunque i programmi di alcune delle ditte assenti, per darvi un panorama più completo possibile di quello che sarà il nuovo anno.



CLEMENTONI: la prima notizia per quanto riguarda la ditta di Recanati è dedicata a tutti gli appassionati di Atmosfear, il gioco di società con videocassetta. Dopo le espansioni dedicate allo zombie e alla strega, arriva finalmente anche il turno dei celebri succhiasangue con "La Vampira". Naturalmente il sistema di gioco resta lo stesso, mentre cambiano le immagini, le carte e vengono apportate alcune modifiche al regolamento di base.
Sempre per gli appassionati di horror, la Clementoni inaugura anche una serie di puzzle, rigorosamente con tema "mostruoso", che brillano di notte. Finalmente anche voi potrete avere il vostro licantropo luminoso in camera da letto...
CONDOR TOYS: un unico titolo per questa casa che si affaccia al mondo del gioco di società più classico: si tratta di Evo, un interessante variante del tema degli scacchi, rigorosamente avvolto da un'aurea medioevaleggiante. Per il momento esiste soltanto una versione in legno, estremamente bella ma anche costosa, mentre è in fase di elaborazione quella più economica, in cartone. Il gioco si basa fondamentalmente sull'utilizzo di pezzi dalle diverse capacità belliche, e sul fatto che ogni pezzo contiene quattro diverse indicazioni. Per il momento Evo è adatto a 2, 3 o 4 contendenti, mentre è in preparazione una versione a 8.
DAS: ormai inarrestabile, la casa editrice fiorentina continua a sfornare giochi su giochi, con un ritmo veramente invidiabile. Dopo l'uscita, negli ultimi mesi, di Vampiri e Gurps, entrambi supportati da moduli ed espansioni, arriva un nuovo sistema di gioco: Guerre Stradali. Tratto dal celebre "Car Wars", costituisce un vero e proprio sistema a sé stante, per il quale sono già in programma espansioni e moduli. Un grande ritorno, attesissimo ormai da tempo, è invece quello di Dylan Dog. Al contrario di quanto asserivano molti, il gioco ispirato al celebre personaggio Bonelli non è infatti stato dimenticato, e lo dimostreranno le uscite di questo nuovo anno. Nel frattempo i giocatori possono iniziare a rifarsi dell'attesa con "Mia è la Vendetta".
Espansioni in arrivo anche per Gurps e Vampiri: per il primo sta infatti uscendo Gurps Space, dedicato ai viaggi fantastici e ai mondi persi tra le stelle, mentre per i giocatori dai lunghi canini è in arrivo Succubus Club. Naturalmente queste sono solo le uscite dei primissimi mesi dell'anno: vi assicuro, comunque, che alla DaS stanno preparando dei piatti davvero succulenti!



EDITRICE GIOCHI: come era già stato annunciato, l'E.G. ha preferito non partecipare al salone, organizzando invece una propria manifestazione (Expogiochi '94).
Innanzitutto viene ampliata la linea dedicata ai giochi tascabili, i cosidetti "pocket": troviamo infatti Risiko! (già annunciato gli scorsi mesi), Cluedo, Scarabeo, Visual Game (con carte totalmente nuove), e Backgammon, oltre a numerosissimi altri classici. Per quanto riguarda Visual Game, è anche stata realizzata un'espansione di gioco, con un gran numero di nuove carte da aggiungere a quelle presenti nella scatola base.
La novità più interessante riguarda comunque la collana dei "Party Game", ovvero tutti quei giochi caratterizzati da un semplice regolamento e dalla possibilità di ospitare un numero praticamente infinito di giocatori: agli ormai celebri People Game e Visual Game, si vanno infatti ad aggiungere due nuovi prodotti, entrambi estremamente validi. Il primo è Kaleidos Game, dove i contendenti devono prendere una delle dodici tavole dipinte presenti nella scatola (dei veri e propri capolavori, dettagliatissimi e traboccanti di particolari), scegliere in maniera casuale una lettera dell'alfabeto e, quindi, identificare nel disegno il maggior numero possibile di oggetti con l'iniziale corrispondente a quella estratta. Naturalmente il primo dubbio è quello che i giocatori possano, dopo le prime partite, imparare a memoria gli oggetti presenti sulle tavole, ma vi assicuro che i disegni cono talmente vasti e incasinati da rendere impossibile una simile impresa. Category Game, il secondo prodotto della collana, sfrutta invece il classico sistema di gioco denominato: "cose, persone, animali...". In pratica si tratta di trovare delle parole, appartenenti a determinate categorie, che inizino con una lettera particolare. L'idea non è certo originale (quantomeno è stata già sfruttata in abbondanza), ma si tratta di uno di

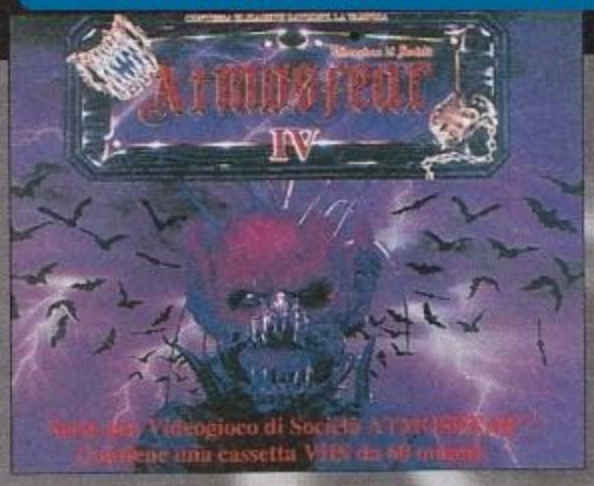


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCATTOLO

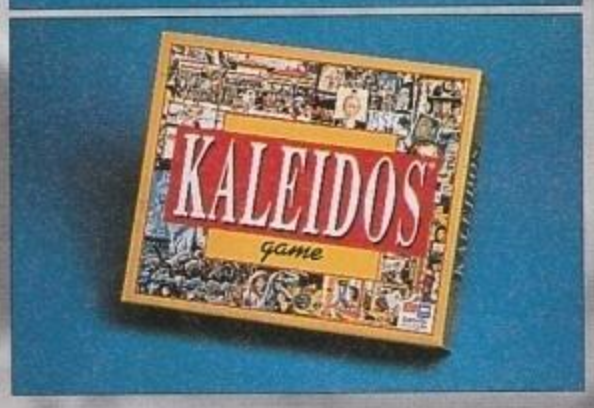


BOARDGAMES

quei giochi destinati a non tramontare mai.
Passando invece ai Giochi di Ruolo, troviamo novità sia per Druid che per Dungeons & Dragons. Per il primo è in fase di completamento un'espansione, rigorosamente in scatola, dedicata a un'intera zona della regione di gioco. Come promesso, Dadi & C. - la rivista che viene spedita gratuitamente a quanti possiedono prodotti dell'E.G. - ha dedicato uno spazio fisso a questo nuovo titolo, con tanto di informazioni e avventure. Dal fronte di D&D sono invece in arrivo due avventure e un nuovo modulo geografico, dedicato agli orchi: quest'ultimo, oltre a essere utilissimo in termini di gioco, è anche una delle cose più divertenti che siano mai state scritte per un GdR. Veramente imperdibile!

G.E.MI: dopo Tangentopoli e Mettiti a Dieta, le Grandi Edizioni Milanesi continuano a marciare nel campo dei giochi di società, con tre nuovi titoli. Il primo è Novela, realizzato dall'OKU Studio e dedicato a tutti coloro che vogliono rivivere le "emozionanti" vicende delle più celebri telenovele. In realtà il gioco è adatto soprattutto a coloro che vogliono prendere in giro i tanto amati sceneggiati televisivi, ma nulla vieta di giocarlo seriamente, magari impersonando i personaggi più celebri. Caccia a Diabolik è invece una classica caccia all'uomo, con il ladro in calzamaglia ed Eva Kant impegnati a fuggire dall'ispettore Ginko. Chiude infine Dadogoal, chiaramente ispirato dai prossimi campionati mondiali di calcio, di cui avremo modo di parlare più avanti.
RAVENSBURGER: poche le novità di quest'anno per la casa tedesca, che visto il momento di crisi nel settore giochi di società preferisce dedicarsi maggiormente ai prodotti per i più piccoli o agli intramontabili puzzle. Il titolo di maggiore interesse è "L'Ultima Chance", un gioco basato sulle scommesse dove bisogna accumulare denaro (rigorosamente falso) per battere gli avversari. Ideale per chi ha la passione delle scommesse ma non vuole perdere soldi veri.
RIPA: dopo un primo esperimento con la Games Workshop (Space Marine) e con la Fasa (Battletech e Shadowrun DMZ), la ditta milanese specializzata in modellismo si lancia alla grande nel mondo del Gioco di Ruolo, niente meno che con Advanced Dungeons & Dragons. Per coloro che non dovessero conoscerlo, AD&D è stato uno dei più grandi successi di tutti i tempi e, malgrado l'età ormai avanzata, continua a riscuotere un successo veramente incredibile tra gli appassionati del genere. Per il momento è prevista l'uscita del Manuale del Giocatore e di quello del Master, entrambi disponibili da fine Febbraio (almeno in teoria), sia in versione singola che in box, con tanto di dadi. L'uscita del Compendio dei Mostri è invece prevista per Giugno, mentre ancora non si parla dei moduli di avventura che, comunque, non mancheranno di arrivare presto a supportare il gioco. L'evento è sicuramente destinato a suscitare una notevole attenzione tra i giocatori, e non mancheremo di dedicargli un ampio spazio.
STRATELIBRI: le novità previste nell'arco dell'anno per la grande protagonista del Gioco di Ruolo in Italia sono veramente tantissime, troppe per potere essere elencate in così poco spazio. Vediamo dunque le uscite più vicine, alcune delle quali saranno già disponibili mentre leggete questo articolo. Innanzitutto troviamo il tanto annunciato e attesissimo Nathan Never, il supplemento per Cyberpunk grazie al quale è possibile giocare nel mondo dell'eroe bonelliano. Sempre per Cyberpunk è in arrivo anche Solitario di Ventura, in modulo in formato rivista all'interno del quale sono contenute utili informazioni per giocare, appunto, i Solitari, assassini prezzolati o combattenti idealistici, a seconda dei casi. Passando invece al Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, troviamo ben due moduli geografici, che ampliano e completano le informazioni su alcune fondamentali zone della Terra di Mezzo: I Cavalieri di Rohan, dedicato ai valorosi e impavidi combattenti del nord, e Il Reame Perduto del Cardolan, una terra piena di pericoli e sorprese, ideale per coloro che cercano fortuna e, magari, un regno da conquistare. Stormbringer e Guerre Stellari vengono invece rappresentati, rispettivamente, da Pan Tang, L'Isola dei Demoni, vero cuore delle forze del Caos, e da Il Pianeta del Male, un nuovo modulo di avventura.
Grandi novità invece per Chtulhu che, oltre a un corposo modulo d'avventura (Il Giorno della Bestia) e a un volume di carattere geografico (L'Atlante di Lovecraft, con una serie di luoghi mitici e reali dove ambientare le proprie avventure), intravvede l'arrivo di un'interessantissima espansione, dedicata niente meno che al celebre Indiana Jones. Per il momento la notizia non è ancora certa, ma sembra che presto sarà veramente possibile giocare le avventure del celebre eroe utilizzando il sistema di uno dei Giochi di Ruolo più celebri e amati del mondo.
Un'ultima sorpresa riguarda una serie di moduli adattabili a qualsiasi GdR Fantasy, che si apre con Il Dungeon del Destino, un'esilarante raccolta di trappole da utilizzare in ogni frangente.
UNICOPLI: l'anno scorso la Unicopli aveva presentato Quarto, un bellissimo quanto veloce gioco di strategia che non ha mancato di riscuotere un grande successo. Per quest'anno troviamo due differenti prodotti: un nuovo gioco di strategia e una collana di giochi di società più tradizionali.
Il primo, chiaramente ideato sull'onda del successo di Quarto, si chiama Pyraos, e sfrutta ancora il classico meccanismo della linea e del quadrato. L'idea di base è quella di utilizzare una serie di sfere per costruire una piramide, dove il vincitore è colui che riesce a posare l'ultimo pezzo sulla sommità della struttura. Apparentemente si potrebbe pensare che tutto dipende da chi inizia per primo, ma naturalmente una serie di regole permettono di ribaltare la situazione in qualsiasi momento; in particolare, ogni volta che un giocatore riesce a costituire un quadrato utilizzando soltanto le proprie biglie, ha la possibilità di levare dal tabellone uno o due dei propri pezzi, per poi usarli nuovamente. Il gioco è rigorosamente a due, e il posizionamento delle sfere viene alternato tra i due contendenti.
La nuova linea - studiata e realizzata dal gruppo "Fabrica Ludens" - è al momento composta da tre prodotti: Port-Os, dedicato ai pirati, Tribù, con popoli primitivi e territori misteriosi, e Lo Sbadiglio del Drago, di chiara ispirazione fantasy, con tanto di Maghi, Nani e via discorrendo. Tutti e tre questi prodotti sono caratterizzati da una veste grafica particolarmente simpatica e curata.

Andrea Fattori



Come ogni anno torna a Marzo la grande Lucca Comics, la manifestazione dedicata al fumetto più famosa d'Italia. Non temano coloro che sono abituati a vedere una Lucca Comics primaverile molto più povera e ridotta dell'edizione autunnale: quest'anno l'organizzazione garantisce una grandissima partecipazione, con incontri, novità e tantissimi fumetti per tutti. La manifestazione, che si svolgerà al Palazzetto dello Sport di Lucca, in Toscana, tra il 18 e il 20 Marzo, ospiterà per la seconda volta consecutiva Lucca Games, un appuntamento interno dedicato a tutti gli appassionati di giochi, in particolare quelli di ruolo, strategia e simulazione. La scorsa edizione, quella di inizio Novembre, aveva visto la partecipazione di Editrice Giochi, Stratelibri e numerose case da poco affacciatesi al mondo ludico, con partite dimostrative, tornei di masterizzazione e un premio per il miglior Gioco di Ruolo italiano (vinto dal Richiamo di Cthulhu, con grande gioia della Stratelibri). Il tutto si ripeterà anche questa volta, con nuove e interessanti sorprese.
Altro appuntamento ormai immancabile, questa volta dedicato principalmente agli amanti del Gioco di Ruolo e a coloro che lo vogliono conoscere, è Immaginaria. Organizzata dalla stessa Stratelibri, la manifestazione si terrà allo Star Tourist Hotel di Milano, in via Fulvio Testi 300, il 5 e 6 Marzo. Sono previsti, come al solito, tavoli dimostrativi per tutti i giochi della Stratelibri, un'esposizione di miniature, con relativo torneo di pittura e corsi per imparare a dipingere, e vendita di giochi a prezzi scontati. Quest'anno, inoltre, è prevista anche una gara in costume, rigorosamente in tema con i vari giochi. La partecipazione è gratuita, ma per i concorsi è necessario pagare una quota di iscrizione e segnalare la propria presenza, presso il negozio Avalon, a Milano. Per informazioni: tel. 02/29400410 (Avalon)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE MANIA

Argh, ancora una volta Max mi ha messo nell'angolo per punizione! ma non un angolo qualsiasi, quello di Consolemania! Nooo... Beh, ormai ci sono, quindi cerchiamo almeno di fare in fretta... Ed è con sommo entusiasmo che vado a presentarvi i titoli di questo mese...

Questo mese tenterò un esperimento mai provato fino a ora: parlare di TUTTI i titoli recensiti su Consolemania, e per di più in ordine alfabetico! Non sarà facile, ma tenterò (prego partire coi rulli di tamburi)... Devo dire che l'elenco già preparato da Alex mi potrà aiutare un poco... Ma neanche tanto, eh?

Cominciamo da Aladdin per Game Gear: tra tutte le versioni, è quello che cerca di seguire più fedelmente la trama tra animazioni, immagini statiche e livelli vari. Nel complesso si tratta di un giochino carino, molto diverso dalle due versioni a 16-bit e abbastanza divertente - mi sembra una cosa positiva, se siete possessori del piccolo mostriciattolo nero. Il secondo titolo è Art of Fighting per Megadrive (quello per SNES l'abbiamo recensito qualche mese addietro): questa nuova versione riesce a mantenere tutte le proprietà lassative dell'originale su Neo Geo, escludendo però lo zoom - che non funzionava nemmeno bene - e perdendo in velocità, quindi direi di passare al prossimo titolo e cioè Blades of Vengeance, sempre per Megadrive. In pratica si tratta di una specie di clone di Rastan a due giocatori, parecchio bruttino sotto quasi tutti i punti di vista in particolare quello grafico, l'aspetto infatti risulta molto trasandato)... Davvero non ci siamo, dove andremo a finire? Questa non è forse la stessa console di Rocket Knight Adventures? Bubba'n'Stix fortunatamente rende un servizio migliore alla nera console della Sega, visto che tecnicamente riesce ad essere superiore alla versione Amiga tra parallasse vari e una fluidità incredibile, mantenendone invariata la struttura. Un bell'applauso, quindi, alla Core.

Sonic 3 su Megadrive: sarà l'ultimo? Naaa...

Si continua con il Megadrive, e questa volta si parla di superclassici: l'antichissima serie di Castlevania è finalmente uscita dai confini della Nintendo (anche se il primo episodio era disponibile anche per

Soulstar per Mega CD: bello, davvero bello.

Humans su SNES - l'ultimo livello (siamo bravi, eh?)!

Virtua Racing per MD: una foto vale più di mille parole...

MSX... Ve lo ricordate? L'MSX, intendo... Chissà che fine avrà fatto lo "standard destinato a conquistare il mondo"?): il risultato è più che soddisfacente, in alcuni punti addirittura riesce ad essere originale (cosa abbastanza inusuale per un seguito del seguito del seguito...) ed è molto giocabile, pur non essendo tecnicamente questa gran cosa; c'è da dire però che alcune soluzioni grafiche sono davvero interessanti, soprattutto quelle dell'ultimo livello. Chuck Rock II per Mega CD invece, buffissima introduzione a cartoni animati a parte, è identico alla versione Amiga, penso lo conosciate tutti e quindi passerei direttamente al successivo, ovvero il divertentissimo Dragonball Z 2. E' decisamente il "clone di Streetfighter" più originale e innovativo degli ultimi mesi, e pure il più divertente: colpiscono (ed è il caso di dirlo) in particolare le mosse superspeciali, costituite da enormi fasci di energia capaci di coprire immani distanze e assolutamente dolorosissime, un vero spasso da usare. Il campo di gioco poi è stato ampliato fino a coprire un'area enorme e il cielo - già, i protagonisti volano! F1 per Game Gear è abbastanza scontato (Pole Position più piccolo e con più colori) anche se in effetti è giocabile e mediamente divertente, mentre Ground Zero Texas è la dimostrazione definitiva di come sia possibile sprecare una barca di soldi per ottenere una specie di Operation Wolf con gli alieni di gomma. Il protagonista controlla alcune telecamere armate di laser, e tutto il gioco si risolve in un clone di Mad Dog McCree che riesce addirittura ad occupare BEN DUE CD (l'aveva già fatto 7th Guest su PC, ma per Mega CD non c'era riuscito nessuno). Un bel record, no?

Continuiamo con Humans, per Super NES: identico pixel per pixel alle versioni Amiga e PC, se vi piaceva l'originale bene altrimenti ciaps (a me non piaceva). Hyperdunk per Megadrive è un bel titolo per gli amanti del basket, soprattutto contando che è possibile giocare in otto contemporaneamente (con due

Jim Power (SNES): questa foto è in 3D. Non vedete?

adattatori multigiocatori... e con una stanza parecchio spaziosa). Fortunatamente i pregi vanno oltre il multiplayer, anche perché allora uno giocando da solo potrebbe anche stufarsi, se volete maggiori ragguagli comunque leggetevi Consolemania (qui ci vuole la scritta lampeggiante "messaggio promozionale").

La sorpresa del mese è Jim Power per SNES, conversione del famoso gioco per Amiga (in arrivo la versione PC), che sfoggia un particolarissimo effetto 3D, parecchio fastidioso ma decisamente spettacolare (anche se non tutti saranno in grado di vederlo, fortunatamente si può giocare lo stesso visto che il metodo usato è molto particolare) e la solita struttu-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bubba & Stix per Megadrive.

R-Type III su SNES. Sempre la stessa storia, più o meno.

ra di gioco che però ora risulta abbastanza datata. Un vero pacco invece Lotus II per MD, praticamente la conversione del III con tutti gli annessi e connessi (vedi RECS). Che senso ha ora Lotus visto che sta arrivando Virtua Racing? Tra l'altro, la cartuccia del gioco in questione è già arrivata in redazione e vi possiamo assicurare che si tratta di un gioco al di là della comprensione umana, iperveloce e convertito alla perfezione. Se volete un gioco di guida per Pasqua, aspettate Virtua Racing!

Questo apparentemente è proprio il mese dei classici, visto che torna sulle console anche Megaman. Megaman X per Super NES è una specie di "remix" dei precedenti episodi, con qualche miglioria e qualche aggiunta, purtroppo però la struttura è sempre quella e si vede. Come se non bastasse, è anche parecchio facile... Le cose per il SNES peggiorano un po' con Pinball Dreams, assolutamente mediocre

Hyperdunk per Megadrive, ben OTTO giocatori in una volta sola!

è un aggettivo, è il nome di un animale. Ignoranti!). Per il resto, sempre la stessa roba, anche se bisogna ammettere che la realizzazione tecnica fa proprio paura.

Si va avanti con Striker, conversione per SNES dell'omonimo gioco di calcio della Rage. Complessivamente si tratta di un bel titolo, molto particolareggiato soprattutto per quanto riguarda le opzioni (è possibile addirittura giocare a calcetto cinque contro cinque sul parquet) e discretamente divertente - se vi piace il genere, ovviamente. Super Pinball (sempre SNES) prosegue la saga dei flipper brutti anche se in effetti cerca di fare qualcosa di nuovo, e The Addams Family rappresenta un caso un po' strano, visto che per MD è letteralmente imperdibile (è la conversione da SNES) ma per MS e GG (nonché QWERTY) delude alla grande (essendo la conversione da NES).

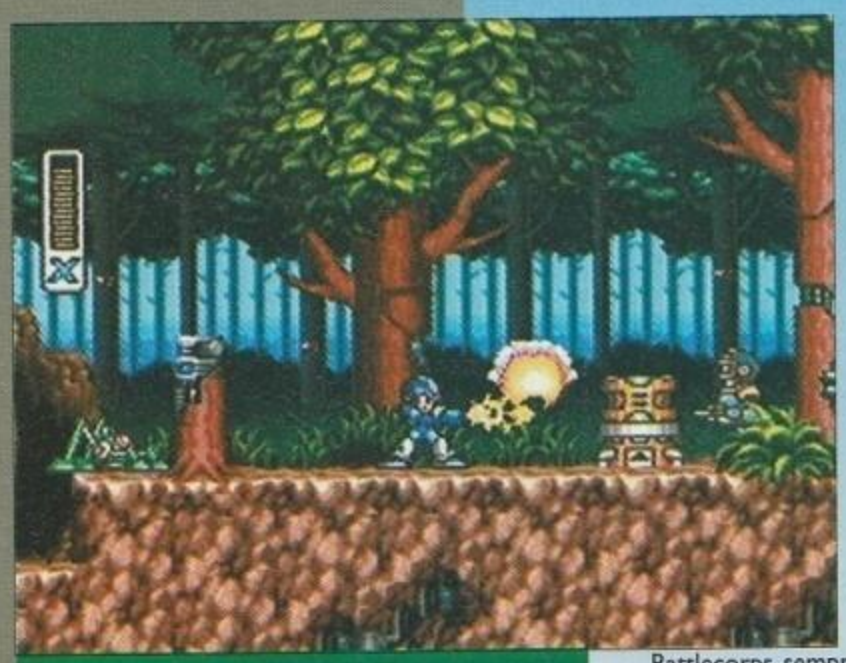
Chiudiamo con due titoli, ovvero Total Eclipse (la recensione la trovate anche qui su TGM...) per 3DO e We're Back per Gameboy... Un platform ispirato ad alcuni dinosauri (della Walt Disney, probabilmente) e sponsorizzato da una marca di cereali. Troooppo squallido, ma abbastanza divertente...

Intanto che ci sono, segnalo anche le preview del succitato Virtua Racing (e non mi stancherò mai di dire quanto sia GROSSO questo gioco), di Dune per Mega CD (la conversione del gioco dei Cryo, identico alla versione PC CD ROM), del bizzarro Marko's Magic Football per MD (un semi-clone di Soccer Kid, ma più bellino da vedere), Soulstar per MCD (uno sparaefuggi molto bello della Core, davvero interessante), Battlecorps sempre per MCD (ancora Core, ancora sparatutto... Meno interessante, però) e per finire Spectre per SNES, una specie di Battlezone non esageratamente entusiasmante nel quale si può giocare anche in due.

Vabbè, io avrei anche finito... Tornate pure ai vostri computer, anche questo mese è fatta.

TMB

Skyblazer per SNES: la grafica è davvero notevole.



Megaman X su SNES... Bello, ma non eccezionale.

(per essere gentili), ma se Atene piange Sparta non ride: il MD si becca Robocop 3, che sparisce miseramente di fronte alla versione per computer, tra fondali banalissimi, sprite sull'insulso spinto e uno schema di gioco poco curato (oggi mi sento buono).

Sorpresa sorpresa! Il CD32 torna sulle pagine con la recensione di Seek & Destroy. Il gioco ormai lo conoscete (ed è pure parecchio carino), quindi direi di passare direttamente a Skyblazer per SNES, che dovrebbe (e dico dovrebbe, con Alex non si sa mai) essere il gioco di copertina. Per essere sinceri l'avevamo tra le mani già da qualche mese, ma la Sony ha ritardato la data d'uscita e così... Comunque, trattasi di un platform game molto bello graficamente e anche divertente, prodotto dallo stesso tizio di Hook (anche se non è un gran complimento). Non c'è male, davvero.

Urca! Ero tutto contento del mio andare in ordine alfabetico che mi sono accorto di aver dimenticato R-Type III per SNES. Sapete che vi dico? E' sempre la stessa roba, ci sono un po' d'armi in più ed è sempre bello difficile. Vi piaceva il primo, vi piacerà anche questo... Oppure no. Tutto qui.

Ma continuiamo ancora di seguiti! Chi mancava all'appello? Ma su, dai, lui! Il porcospino blu più famoso del mondo dei videogiochi (non che ce ne siano poi così tanti), Sonic! In questo terzo episodio torna la volpetta Tails dopo la sua assenza in Sonic CD (vorrei anche ricordare che, nonostante le apparenze, "Tails" in realtà si chiama Miles Prower e quindi è un lui... Fossi in Sonic passerei le giornate con la schiena al muro, non so se mi spiego), appaiono nuovi power up e un nuovo avversario, l'echidna Knuckles (echidna non

Castlevania - The Next Generation per Megadrive. Quello dovrebbe essere Versailles...

Dragon Ball Z 2 (SNES): vai di esagerazione!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

IL RITORNO DEI LITFIBA

A un anno dal successo di TERREMOTO tornano i LITFIBA, ben decisi a non farsi dimenticare, con due album: si tratta di una raccolta e di un live che delizieranno le nostre orecchie nell'attesa di rivedere la "tellurica" band in azione. Al momento dell'arrivo in redazione dei due CD da recensire, tra me e Max si è scatenata una furibonda lotta per l'accaparramento del "bottino" ... e potete ben immaginare chi abbia avuto la meglio... Conquistati dunque i tanto bramati LP, passo ora a parlarvene dettagliatamente.

RE DEL SILENZIO (CGD) contiene 16 tra i brani più "cattivi" dell'immenso repertorio dei LITFIBA, oltre a ELETTRICA DANZA, canzone che viene definita inedita ma che i cultori della band ricorderanno certamente inserita in YASSASSIN, glorioso mix del 1984 oggi praticamente introvabile. Tutte rigorosamente rimasterizzate troviamo, tra le altre, MAUDIT, FATA MORGANA, DIMMI IL NOME, TEX, PROIBITO, GIOCONDA, EL DIABLO, BAMBINO, LOUISIANA, le splendide RESTA e AMIGO e naturalmente RE DEL SILENZIO, che dà il titolo all'album.

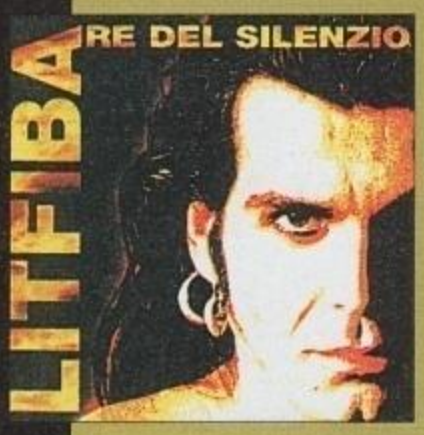
Sicuramente per i fans di vecchia data questa compilation non costituisce motivo di grande interesse, mentre risulta essere piuttosto rappresentativa per chi, incuriosito dai recenti successi di El Diablo e Terremoto, si avvicina solo ora al mitico gruppo. Racchiudere "il meglio" di un'intera produzione in una raccolta risulta tuttavia piuttosto limitativo soprattutto nel caso dei Litfiba: ogni loro album ha costituito una pietra miliare nella storia del rock italiano e doverne scegliere i brani maggiormente significativi è impresa tanto ardua quanto soggettiva... La CGD ci ha comunque provato e il risultato è decisamente buono.

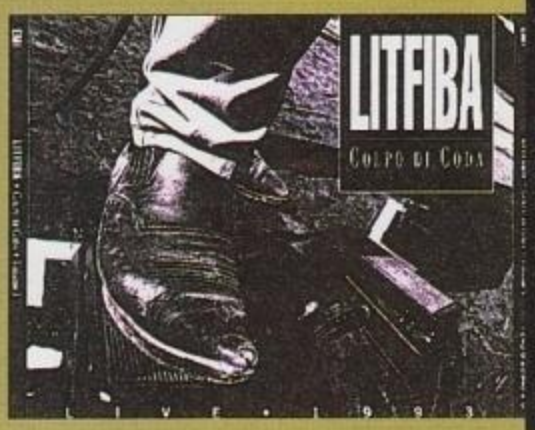
COLPO DI CODA (EMI), album doppio interamente registrato dal vivo, è l'occasione che aspettavamo per rivivere le atmosfere infuocate della lunghissima tournée che ha visto impegnati i Litfiba per quasi tutto il 1993. Un'opportunità anche per i pochi sfortunati che non hanno potuto assistere alle trascinanti esibizioni del gruppo fiorentino: per tutti si tratta comunque del modo migliore per "ingannare il tempo" in attesa del nuovo LP e del relativo tour.

Ragazzi, siamo in presenza del miglior album live mai realizzato da Piero e soci: 18 splendide canzoni, di cui 2 inedite (le bellissime A DENTI STRETTI, realizzata in studio, e AFRICA) che confermano i Litfiba come gruppo rigorosamente da "palcoscenico", capace di dare il massimo proprio on stage! Si tratta infatti della registrazione di un concerto tenutosi a Bologna questa estate: la scaletta è stata fedelmente rispettata e nessuna modifica è stata apportata così da mantenere inalterato lo spirito dello show. Oltre a riproporre interamente l'album TERREMOTO, non potevano mancare i classici TEX, GIRA NEL MIO CERCHIO e CANGACEIRO (strepitosa!), così come alcune sporadiche incursioni nel celeberrimo EL DIABLO. Prepotente e intensa come al solito la chitarra del mitico Ghigo, spalleggiato magistralmente dal resto del gruppo mentre Piero dimostra ancora una volta la sue immense capacità di interprete e front-man. Il cofanetto è completato da un mini-poster e da uno splendido album fotografico contenente ben 99 immagini riprese nel corso del tour, nel backstage, durante i concerti e on the road. Assolutamente da non perdere per chi possiede l'intera discografia della band e un ottimo inizio per i "profani"!

... Viva el bandido LITFIBA!

Roberta Zampieri



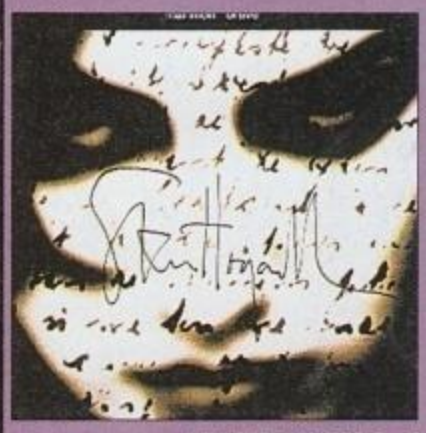


MARILLION - BRAVE

Tornano i Marillion sulla scena del rock mondiale, con il loro settimo album (il secondo dall'arrivo di Steve Hogarth al posto di Fish, come cantante). L'attesa, inevitabilmente fortissima tra gli appassionati del genere, non è stata vana...

Brave narra la storia di una ragazza, che è stata ritrovata confusa e priva di ricordi su una strada inglese. L'evento, realmente accaduto, ha profondamente impressionato Hogarth e il resto della band, al punto da spingerli a utilizzare questo fatto come motivo conduttore dell'album. In realtà la storia è solo un mezzo, il veicolo per esprimere un concetto che sta molto a cuore ai Marillion: la verità. Sempre più confusa e distorta, la verità è oggi per Steve Hogarth un bene prezioso quanto raro. Ogni notizia viene filtrata, travisata, cambiata, inventata o nascosta dai veicoli di informazione, al punto che per l'uomo è difficile capire quale sia la realtà e quale la finzione. La drammatica storia narrata in Brave è appunto il simbolo di tutto questo, dell'impossibilità di arrivare ai dati oggettivi, dalla confusione che viene spesso fatta tra cronaca oggettiva e opinioni personali.

L'opera dei Marillion è veramente maestosa: un'unica storia che viene narrata all'interno di un intero album, una serie di canzoni che ripercorrono i diversi momenti di un'esperienza drammatica e scioccante. Insieme all'album è stato realizzato un video, della durata di circa 50 minuti, dove tutta la vicenda viene sapientemente narrata dal grande regista Richard Stanley (Hardware e Dust Devil), naturalmente supportata dalle musiche dei Marillion. Di questo saranno poi realizzati alcuni estratti per i videoclip (esigenze di mercato, ci spiega Steve), ma vale veramente la pena di vederlo in versione integrale.



L'album è veramente di grande livello, e musicalmente propone dei Marillion veramente al massimo. La potentissima voce di Steve Hogarth ha la possibilità di esprimersi senza limitazioni, mentre la chitarra di Steve Rothery sembra volare, raggiungendo livelli che prima non aveva mai neppure sfiorato. Se non siete tra quei fanatici che si rifiutano di ascoltare i Marillion da quando Fish ha lasciato la band, non fatevi sfuggire Brave!

Andrea Fattori

INTERVISTA A STEVE HOGARTH

Visto che del disco ve ne ha già parlato Andrea, mi limiterò a riassumermi brevemente quanto emerso da un'informalissima intervista che abbiamo personalmente tenuto con Steve Hogarth, voce solista dei Marillion.

Agli inizi di Febbraio s'è infatti tenuta al Village Rock Café (simpatico locale situato alle spalle dell'Università Statale di Milano, chiaramente ispirato alla celebre catena internazionale dell'Hard Rock Café - con dischi d'oro e di platino alle parete, assieme a cimeli vari appartenenti a cantanti famosi - e frequentato da una clientela decisamente esclusiva) la presentazione stampa ufficiale del nuovo album, Brave e relativo video. Presentazione alla quale hanno preso parte anche i Marillion con un'applauditissima minisessione dal vivo nel corso della quale sono stati riproposti vecchi successi quali Misplaced Childhood unitamente ad alcuni brani del nuovo disco. Finito il concerto, abbiamo avuto l'occasione d'incontrare direttamente la band e perfino sederci allo stesso tavolo di Steve Hogarth per un faccia a faccia, con birra in mano, che sinceramente non mi sarei aspettato (mi sento infatti di denunciare una certa staticità di quella che dovrebbe essere la stampa specializzata dell'industria musicale italiana... o almeno di quella presente).

Il primo argomento trattato è stato, naturalmente il momento ispiratore dell'intero album: quell'amara sensazione di smarrita solitudine che, impersonificata nella figura di un ragazza ritrovata semicoscente sotto un ponte che si rifiuta di parlare, finisce per investire prima o poi la vita di ciascuno di noi. I testi sono tutti compresi nel libretto del CD e non chiedono altro che di essere letti...

Ci è stato quindi chiesto cosa ne pensassimo del lungo video presentato in anteprima quella sera stessa (intenso, crudo e sofisticato al tempo stesso, persino aspramente violento in certi passaggi). Dichiara Steve: "Quello che s'è voluto fare con questo video è affiancare l'album a un documento visivo capace di supportare, con le immagini, i temi lirici e musicali sviluppati nell'album. Lo abbiamo girato a cavallo fra Dicembre e l'inizio di gennaio, e siamo molto soddisfatti del risultato, fra l'altro non è stato nemmeno troppo dispendioso da un punto di vista economico (anche perché la produzione di Brave ci aveva già spolpato abbastanza!), più o meno quanto un clip tradizionale..."

Per quanto riguarda invece i temi musicali, è evidente una propensione alla "sperimentazione", piuttosto che una cristallizzazione su stereotipi tradizionali. I pezzi dall'album si susseguono senza sensibili interruzioni, legati da un unico e ben preciso filo conduttore, quasi una sorta di opera sinfonica, tanto che alcuni sono addirittura suddivisi in "atti": diversi passaggi all'interno di un unico pezzo. Gli ho allora chiesto quali lavori avesse trovato di particolare interesse ed ispirazione per Brave, e il primo gruppo citato è stato quello dei Talk Talk; naturalmente non quelli dei primi tempi, quelli di Such a Shame o It's my life, per intenderci, ma i Talk Talk più recenti, introspettivi e "esplorativi" - con chiaro riferimento all'ultimo album (che mi sembra si chiami Spirit of Eden).

Un breve inciso per i gruppi che maggiormente hanno inciso sulla sua formazione musicale... "Beh, il primo disco dei Police... Mi sembra Regatta de Blanc (Outlandos D'amour, preciso io. Obiezione accolta)... Ricordo ancora l'impatto dirompente pezzi come Roxanne, Can't Stand Losing You o Would You Be My Girl (Sally)... Stupendo!".

Arrivati a questo punto ho combinato il pasticcio (niente male come esordio!), ma d'altronde non potevo proprio risparmiarmelo... Ho infatti chiesto a Steve se sentisse, all'interno del gruppo o quando suona i vecchi pezzi sul palco, una sorta di "any kind of Fish's legacy" (un'eredità di Fish - carismatico ex leader dei Marillion)... La risposta, piuttosto risentita a dire il vero, è stata che a lui di Fish non importa nulla, che il cantante dei Marillion adesso è lui e che se non sentisse interamente "suoi" i pezzi che interpreta dal vivo, si rifiuterebbe categoricamente di suonarli: "se quando mi hanno proposto di far parte della band mi avessero detto: tutto quello che devi fare e sostituire Fish... Non avrei mai accettato!". Risposta comunque lucida e coerente, apprezzata.

Proprio mentre si stava alzando nel locale si sentono le note di Lullaby dei Cure, essendo un fanatico del gruppo gli ho puntualmente chiesto cosa ne pensasse. La risposta è stata: "non posso dire che siano il mio gruppo preferito, ma gli stimo molto perché hanno sempre mantenuto una loro precisa identità, hanno sempre suonato quello che veramente volevano suonare, e nel mondo musicale è una virtù che spesso viene sacrificata per il business..."

E se ne va fischiettando il ritornello.

MAX

MOTLEY CRUE

Primo album per il gruppo americano dall'arrivo di John Corabi, nuovo cantante. Il disco offre una versione totalmente nuova della band, che abbandona in parte il vecchio sound e, sotto la guida dell'espertissimo produttore Bob Rock (produttore, tra l'altro, di tutte le maggiori band Heavy Metal del momento, dai Guns'n'Roses agli Aerosmith), ci offre una musica totalmente diversa.

Abbiamo intervistato per voi John Corabi e Mick Mars, voce e chitarra del gruppo.

Domanda: qual'è la principale differenza tra questi album e quelli precedenti?

Risposta: prima eravamo in tre a scrivere le canzoni, mentre il cantante era solo l'esecutore materiale. Ora anche John partecipa alla stesura della musica, e questo ha cambiato molte cose.

D: avete cambiato il sound in funzione del nuovo cantante, o il nuovo cantante ha contribuito a cambiare il sound?

R: quando ci siamo messi insieme, abbiamo passato un anno ad ambientarci insieme, senza fare altro. In questo modo l'influenza di John è stata molto forte, e ha portato dei cambiamenti sostanziali.

D: come definireste la vostra vecchia musica e come quella di oggi?

R: prima facevamo dello Street Metal, con macchine enormi, belle donne e via dicendo. Era uno stile molto vicino al cantante, e poiché era lui a interpretare la musica ci sembrava giusto usare uno stile che potesse sentire come proprio. Oggi facciamo un Punk-Blues-orientale, una musica diversa e più impegnata, anche dal punto di vista dei testi. Continuiamo comunque a nutrire un forte amore per le macchine e le donne...

D: John, cosa ne pensi dei vecchi Motley?

R: non li ho mai analizzati con attenzione, ma quando li ascoltavo mi sembravano OK.

D: dunque non sei stato scelto in quanto fan del gruppo...

R: (risponde Mick) no. A casa ho circa 5.000 foto e cassette di gente che cercava di assomigliare ai vecchi Motley Crue. Abbiamo scelto John perché è totalmente diverso da quello che facevamo prima, e perché è un grande cantante. In realtà avevo dei precisi modelli in mente, ma gli originali erano già occupati. John incarnava perfettamente quei modelli e, anzi, talvolta gli era anche superiore.

D: quanto ha influito la produzione di Bob sul risultato finale?

R: Bob, per quanto lasci sempre una propria traccia nei suoi lavori, cerca di capire i componenti del gruppo, sfruttandoli al meglio senza forzarli. Abbiamo lavorato molto bene con lui!

D: per John; cosa hai provato quando tu, cantante di una piccola band come gli Scream, sei stato chiamato dai Motley?

R: (mima un'espressione catatonica per alcuni secondi) ho sentito il sangue che, lentamente, abbandonava il mio corpo...

D: il prossimo tour sarà spettacolare come i precedenti?

R: no, vogliamo dare più spazio alla musica, che non deve essere oppressa dalla scenografia. Non sopportiamo, ad esempio, i Pink Floyd, con la loro spettacolarità. Questo non significa comunque che non ci sarà una grande scenografia e un bello spettacolo.

D: ultima domanda: che sensazioni vorreste trasmettere con il vostro album?

R: vorremmo trasmettere emozioni. Quali, dipende dall'ascoltatore. Ognuno di noi sente cose diverse quando ascolta un brano musicale. Noi vorremmo lasciare gli ascoltatori liberi di provare le sensazioni che preferiscono.

Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTENNA - ZZ TOP

"Piccola vecchia band del Texas". Questo il soprannome che i ZZ Top si sono conquistati nel mondo, dopo una brillante e lunga carriera, letteralmente costellata di successi. Al loro esordio coo la RCA, i grandi vecchi del rock'n roll - un genere, questo, di cui sono stati tra i principali diffusori nel mondo - ritornano con un album particolare: un album dedicato alle piccole stazioni radio americane, in particolare quelle diffuse tra gli Stati Uniti e il Messico, e che hanno contribuito in maniera decisiva allo sviluppo e alla diffusione della musica degli anni '50, '60 e '70. Un omaggio a una categoria che tanto ha fatto per la musica ma che non ha mai ricevuto i giusti riconoscimenti.
Come sempre la musica dei ZZ Top viene registrata in studio dal vivo, mettendo in risalto l'abilità dei componenti del gruppo. L'album combina efficacemente la melodiosità e la ricerca di nuovi suoni, il vecchio e il nuovo, il sapore di Far West texano che ha sempre contraddistinto il gruppo, con la maturità musicale scaturita da anni di esperienza e pratica.
Un grande ritorno per una piccola, vecchia band del Texas!
Andrea Fattori

THE MISSION - SUM AND SUBSTANCE

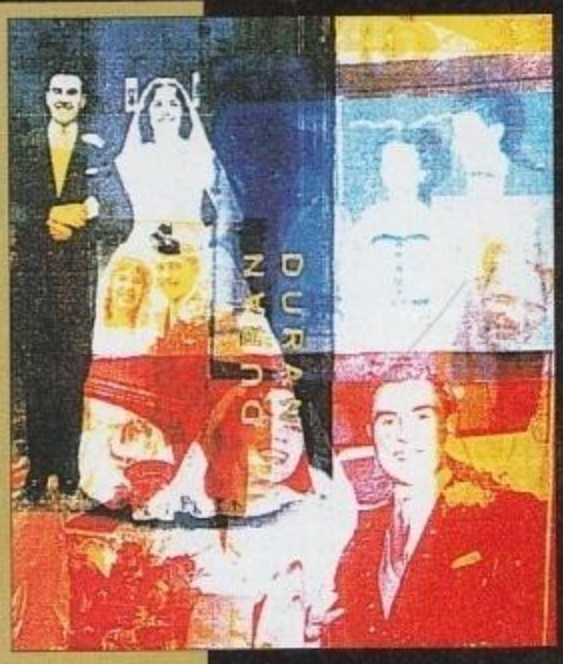
E' uscita da qualche settimana una splendida antologia contenente tutti i pezzi di maggior successo di uno dei gruppi che, nell'ambito del pop-rock inglese, personalmente preferisco. Dopo lo strepitoso Carved in Sand (il mio disco preferito del 1989) e il dibattuto Mask dell'anno scorso, ecco un'ottima occasione per ascoltare, tutti insieme, indimenticabile pezzi quali Wasteland, Tower of Strength, Butterfly On a Wheel, Deliverance, Never Again.
Vivamente consigliato (sia che siate o meno ascoltatori abituali di Hussey e compagni).
MAX

SUEDE - STAY TOGETHER

Tornano gli Suede, dopo l'enorme successo ottenuto in tutto il mondo con il loro primo album (anche se in Italia non hanno ricevuto la meritata attenzione). Si tratta di un singolo, destinato a precedere l'uscita del nuovo album, contenente tre brani inediti più la versione radio del lead-motif. I titoli delle canzoni sono Stay Together (versione normale e radio edit), The Living Deads e My Dark Star, tutti supportati dalla bellissima voce di Brett Anderson e dalla chitarra - veramente eccezionale - di Butler.
Il singolo - così come il secondo album, che verrà inciso a partire dalla fine di Febbraio - è stato prodotto da Ed Buller, e merita decisamente di essere ascoltato: speriamo che si tratti solo di un gustoso antipasto, in attesa di un album veramente grande!
Andrea Fattori

COVER DISK PER I DURAN DURAN

Definizione tipicamente videoludica per annunciarvi un nuovo lavoro di studio dell'ormai quartetto di Birmingham. L'album si chiamerà "Thank You", è stato registrato nelle pause del fortunatissimo tour mondiale dell'anno scorso e precisiamo subito che non si tratta a tutti gli effetti di un nuovo disco, ma di una raccolta di vecchi pezzi interamente reinterpretati, un po' come hanno fatto i Guns con il loro Spaghetti Incident; anche se l'estrazione dei brani sarà decisamente diversa (pare ci possa anche essere Crystal Ship dei Doors, recentemente cantata dal vivo...).
Per il resto quella che vi mostriamo è la copertina di una special edition dell'ultimo album (capace di riportare prepotentemente i Duran Duran in vetta alle classifiche di tutto il mondo), contenente tre inediti (la splendida Falling Angel, Stop Dead, Time For Temptation), una versione acustica di Ordinary World e una remix di Too Much Information e di Come Undone (per quanto mi riguarda la più spettacolare canzone del '93, anche se ci sono, come al solito, un sacco di ragioni alla base di questa scelta...). Ne riparleremo.
MAX



PARNASSIUS - GUCCINI

Parnassius è una farfalla, dedicata al celebre cantautore emiliano da un entomologo. Ma Parnassius è anche un attributo delfico di Apollo e delle Muse. Quale dunque il significato di un titolo così emblematico? Un omaggio - o un segno di riconoscimento - per l'entomologo Giovanni Sala, forse, ma sicuramente un mezzo per esprimere i propri sentimenti e le proprie impressioni, per il poeta Guccini.
Dopo le esperienze degli ultimi tre album - Signora Bovary, ... Quasi Come Dumas..., e Quello Che Non... - il cantautore sembra tornare alle proprie origini, riscoprendo la ballata come veicolo espressivo, ma una ballata che viene arricchita e raffinata da una nuova coscienza musicale. Quello che comunque non manca di calamitare l'attenzione degli ascoltatori è il testo delle canzoni: mentre tutti i più celebri autori di canzoni italiane, a partire da Vecchioni, riscoprono una nuova realtà da raccontare, abbandonano il cupo pessimismo e l'amarezza dei giorni passati, Guccini conserva la voglia di dire la propria sui temi scottanti, di raccontare il mondo attraverso i propri occhi e le proprie esperienze. Nelle canzoni di Parnassius sembra di ritrovare antichi e indimenticabili testi, dall'Avvelenata a Eskimo, tutti però intrisi di significati molto più attuali e sentiti, senza mai abbandonare la poesia e la lirica.
A supportare il cantautore emiliano, troviamo ancora Ares Tavolazzi al basso, Ellade Bandini alle batteria, Vince Tempera alle tastiere e Juan Carlos "Flaco" Biondini alla chitarra: un grande ritorno che unisce sapientemente i profumi del passato del presente.
Andrea Fattori

JOVANOTTI IN TOUR

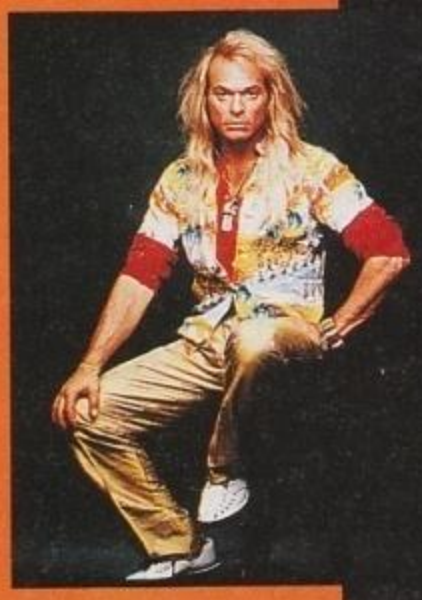
La TRIDENT AGENCY (Tel. 02/58303311) si occupa di portare in giro per l'Italia il nuovo tour di JOVANOTTI, sull'onda del successo del suo nuovo Lp LORENZO 1994. Vi raccomando di non mancare alle esibizioni del noto rapper, pare infatti che il suo show sia veramente trascinante e divertente! Qui di seguito trovate le date di Marzo che vi permetteranno di non perdervi questo appuntamento:

19/3 - MONTICHIARI (BS)	PALASPORT
21/3 - UDINE	PALASPORT
22/3 - VERONA	PALASPORT
24/3 - REGGIO EMILIA	PALASPORT
25/3 - BOLZANO	PALASPORT
26/3 - FIRENZE	PALASPORT
29/3 - FORLI'	PALAFIERA

Roberta Zampieri

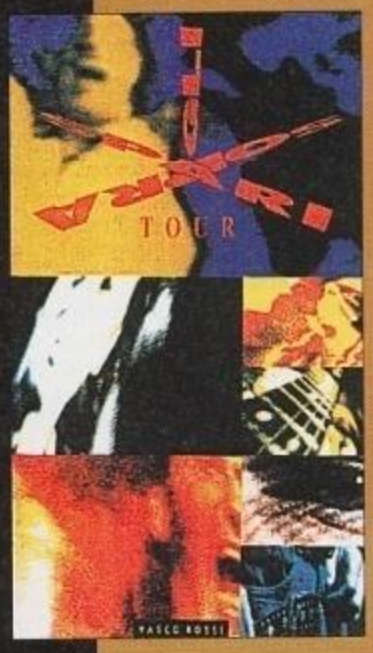
DAVID LEE ROTH

L'ecclettico cantante dei Van Hallen continua la propria carriera da solista, con un nuovo e interessantissimo disco: Your Filthy Little Mouth.
Sentiamo da lui qualche impressione su questo ultimo lavoro.
Domanda: l'ultimo album, per qualunque cantante, è sempre il più bello. Vale lo stesso anche per il tuo?
Risposta? No. Penso che ognuno possa giudicare i propri lavori solo alla fine della carriera, quando ha un quadro completo dell'opera.
D: hai usato qualche criterio particolare per la scelta dei brani da inserire nel disco?
R: la musica presente nell'album è un riflesso dei miei tempi, un ibrido delle mie vecchie opere. Faccio un genere estremamente eterogeneo, non ho una base fissa: per intenderci, non voglio lasciare una traccia come hanno invece fatto i Rolling Stones, i Led Zeppelin e via dicendo.
D: in un momento in cui tutti si danno alla produzione mista, come mai hai deciso di affidarti solo a Nile Rodgers?
R: vedi, il fatto è che ogni produttore ha una propria firma indelebile; prima ancora di capire chi è l'artista, riesco a individuare il produttore. Con Nile questo non accade!
D: come fai a mantenerti così in forma?
R: stress. Non vado a dormire dal 1979!
A parte gli scherzi, non faccio niente di particolare: odio gli esercizi!
D: il tuo prossimo tour europeo?
R: a Maggio, sarà però all'interno di piccole strutture!
D: come mai?
R: per due motivi. Il primo sono le sopracciglia! Sai perché i cani sono più amati dei gatti? Perché hanno le sopracciglia. E da lì puoi capire a cosa stanno pensando. In un locale più piccolo, la gente ti può vedere le sopracciglia...
D: e il secondo motivo?
R: il suono è migliore!
D: c'è nessun argomento che prendi seriamente, senza scherzarci sopra?
R: ho imparato a ridere del mondo quando lavoravo in chirurgia, per i ghetti messicani. Ho visto cose che non potreste neanche immaginare. Anche il fatto di essere cresciuto in un particolare momento, dove chi leggeva o chi aspirava al successo era guardato male, mi ha aiutato. È stato un modo per superare le mie paure e le difficoltà. In fondo il pugile cattivo, quello che affronta le cose a pugni stretti, è quello che perde sempre...
Grazie al simpaticissimo David. Speriamo di vederlo presto in Italia!
Andrea Fattori



GLI SPARI SOPRA TOUR

Dopo il singolo, l'album e il Silver Box contenente 3 CD non poteva mancare la videocassetta del tour 93... Blasco ritorna e il successo è assicurato.
Aggressività (Delusa, Gli spari sopra, Lo show) e la tenerezza di brani come Gabri sono sapientemente miscelate insieme all'interno di questa videocassetta che presenta, oltre alle canzoni più significative del concerto, degli spezzoni di "vita in tournee" in cui parlano Vasco, Solieri e, più in generale tutti i più importanti componenti della troupe.
Tutta la videocassetta presenta degli ottimi effetti video con tantissime riprese aeree sul pubblico che ha assistito ai vari concerti tenuti la scorsa estate.
Le canzoni portanti di questa opera videografica sono rappresentate da Delusa, Gli Spari Sopra, Credi Davvero, Dimentichiamoci questa città, Sono ancora in Coma, Stupendo (tra le migliori!!!), Vivere, Dillo alla Luna (bellissima!!!), Brava Giulia, Alibi, Asilo Republic, Canzone, Bollicine e così via.
Gli Spari Sopra Tour rappresenta quindi una panoramica delle canzoni più significative di Vasco, siano esse vecchie (Colpa d'Alfredo) o più recenti (Vivere).
Consigliata a tutti i fans del grandissimo rocker italiano...
Stefano "BDM" Petrullo



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

Azione, divertimento, impegno sociale: per questo mese sugli schermi del cinema non sembra mancare proprio niente. Il film più interessante è senza dubbio Philadelphia, con Tom Hanks, dove l'Aids - grande tabù americano - approda per la prima volta sulle rive di Hollywood. Non mancano comunque anche i film meno impegnati e più divertenti, per coloro che vogliono solo lasciarsi andare a un po' di allegria!
ANDREA FATTORI

IL RAPPORTO PELICAN

Darby Shaw: un'affascinante ragazza coinvolta, suo malgrado, in una complessa e pericolosa storia di violenza. Gray Grantham: giornalista di colore, reporter d'assalto, sempre pronto a gettarsi a capofitto in qualsiasi avventura da cui sia possibile trarre uno scoop. Il Rapporto Pelican: una storia emozionante, mozzafiato, un thriller dai ritmi serrati che non concede pausa allo spettatore.
Il Rapporto Pelican, ultima fatica del grande regista Alan J. Pakula, già conosciuto e amato dal grande pubblico per Tutti gli Uomini del Presidente e Presunto Innocente, è già destinato al successo prima di avere raggiunto le sale cinematografiche. La storia, quella di Darby Shaw (Julia Roberts) e di una serie di omicidi che si stringono attorno a lei, costringendola a fuggire e a cercare aiuto in Gray Grantham (il premio Oscar Denzel Washington), in una forsennata corsa contro il tempo e contro la morte, è tratta da un romanzo di John Grisham, i cui diritti erano stati comprati da Pakula prima ancora che il libro venisse scritto.
Il cast eccezionale e la magistrale regia contribuiscono notevolmente a rendere davvero eccezionale una storia che, già di per se, merita la totale attenzione di tutti coloro che amano l'azione e la suspance. Il film, partendo da una serie di attentati ai giudici della Corte Suprema, si snoda brillantemente e senza pause, facendo luce prima sulla figura di Darby, giovane studentessa di giurisprudenza dotata di un intuito pericoloso, poi su Gray, il reporter che deve proteggere la ragazza, cercando contemporaneamente di suffragare le sue incredibili ipotesi, portando infine lo spettatore a sbrogliare un intrigo che raggiunge persino la Sala Ovale della Casa Bianca.
Pakula sottolinea come sia stata un'idea di Julia quella di attribuire a Denzel il ruolo del reporter: un'idea che si sarebbe poi rivelata vincente, grazie anche all'esperienza giornalistica che il giovane attore aveva avuto modo di fare durante i propri studi (cosa di cui tutti erano comunque all'oscuro).

GLI AMICI DI PETER

1982: sei amici sono pronti per affrontare il nuovo anno. Vestiti stravaganti, allegria, nessun pensiero per la testa, pochi rimpianti e molte speranze. L'università per loro è finita, la vera vita sta per cominciare, la vita dove non ci sono più i voti ma solo le gioie e le delusioni, ma l'allegria non sembra abbandonarli. Potrebbe essere l'inizio di un nuovo Fandango, ma la scena si chiude, uno stacco e...
1992: a dieci anni di distanza, sei amici si ritrovano per rievocare il passato. La scena si apre nella casa di campagna di Peter (Stephen Fry), appena ereditata dai genitori, all'inizio di un week-end che resterà indimenticabile. Uno dopo l'altro, i sei amici fanno la propria comparsa, ognuno con i propri problemi, le gioie e i dolori della vita: Peter, reduce dalla scomparsa del padre, Sara (Alphonsia Emmanuel), accompagnata dall'amante di turno, Brian (Tony Slattery), l'ultimo di una lunga quanto discutibile lista, Andrew (Kenneth Branagh), che ha ucciso il proprio sogno di divenire un brillante drammaturgo in cambio di una squallida situation-comedy di Hollywood, accompagnato dalla mogie Carol (Rita Rudner), nevrotica ed egocentrica protagonista della sitcom, Roger (Hugh Lurie) e Mary (Imelda Staunton), una coppia in crisi, e la solitaria scrittrice Maggie (Emma Thompson), alla ricerca di un compagno.
Tutta la vicenda, condita da umorismo e divertimento, viene narrata all'interno della villa, dove gioie e turbe dei protagonisti ruotano attorno ai ricordi di un'amicizia ormai antica, dando vita a situazioni ora imbarazzanti, ora esilaranti.
L'irlandese Kenneth Branagh, regista e attore del film, dopo una brillante carriera teatrale è approdato sugli schermi del cinema con l'acclamato Amleto (per il quale ha ricevuto due nomination all'Oscar), di cui era anche protagonista. Suo è anche Molto Rumore per Nulla, girato subito dopo Gli Amici di Peter ma già uscito nelle sale cinematografiche. Con questa nuova commedia, il successo del regista sembra destinato a essere riconfermato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

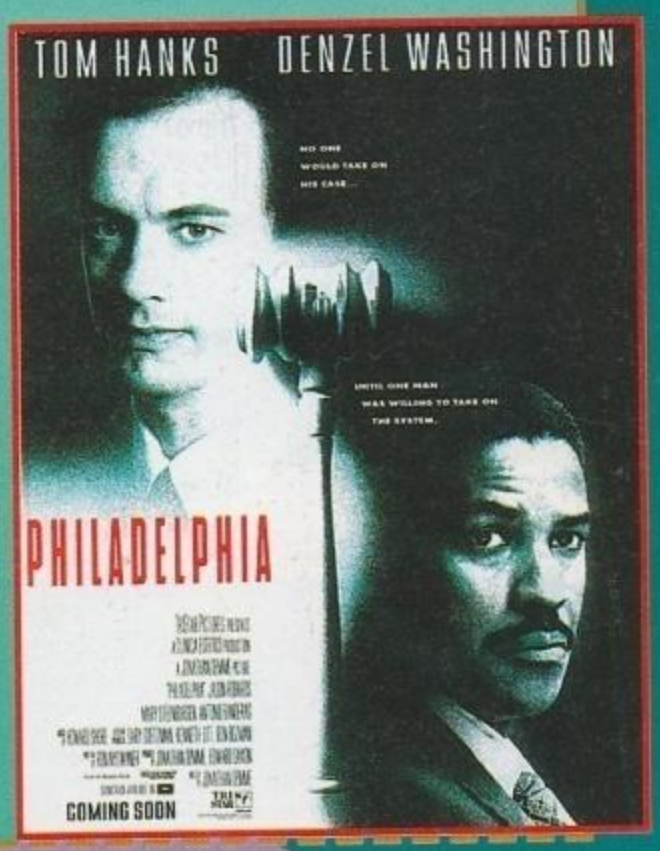
http://www.oldgamesitalia.net/

BEETHOVEN 2

Ricordate il simpatico cagnone protagonista di Beethoven, il San Bernardo più amato d'America? Bene, finalmente è tornato, e questa volta ha compagnia.
Il secondo episodio delle divertenti avventure di un grosso e maldestro cane vede infatti l'arrivo di una nuova carrellata di protagonisti: si tratta di Tchaikovsky, Chubby, Dolly e Mo, i terribili figli di Beethoven e della cagnetta Missy. Naturalmente il loro arrivo è sinonimo di incombenti disastri, stravolgimento della pace quotidiana e avventure a non finire per la famiglia Newton. E, come se tutto questo non bastasse, a rendere il tutto più caotico ci si mette anche Regina, la crudele padrona di Missy, che farà di tutto per guastare le felicità della neo-famigliola canina.
Come già il primo episodio, Beethoven 2 non è certo un film impegnato o moralista: si tratta solo di una serie di esilaranti situazioni, dove è proprio un complesso rapporto uomo-animale (in particolare, un animale di quasi un quintale estremamente esuberante...) a dare vita a nuove vicessitudini.
Il film vede anche la presenza di Charles Grodin, Bonnie Hunt, Nicholle Tom, Christopher Castile e Sarah Rose Karr, già protagonisti del primo Beethoven, diretti da Rod Daniel, che ha già avuto modo di fare esperienza con i cani in K-9, con James Belushi. Naturalmente sono i simpatici cani ad assorbire l'attenzione del pubblico, il gigante buono che già era stato capace di conquistare gli spettatori nel primo film e i suoi teneri cuccioli, ma questo non toglie nulla all'interpretazione degli altri artisti: Grodin (George Newton, il nevrotico e sfortunato capo famiglia), che si è conquistato il titolo di attore con una magistrale interpretazione in Rosmary's Baby, e che vanta film quali Il Paradiso Può Attendere, riesce a trasmettere agli spettatori il complesso rapporto di odio-amore che George ha con i cani, la sua lotta per imporsi come "capo" su Beethoven, e la rassegnazione davanti agli eventi.
Perfetto se cercate allegria in abbondanza e amate gli animali.

PHILADELPHIA

Jonathan Demme, il camaleontico regista de "Il Silenzio degli Innocenti" (Oscar per la Migliore Regia, 1991), torna finalmente in tutte le sale cinematografiche e, anche questa volta, con un soggetto completamente nuovo.
Demme, assieme allo sceneggiatore Ron Nyswaner, ha realizzato per il grande schermo un film che tratta di tematiche molto attuali ma che, purtroppo, tutt'oggi incontrano le ostilità, i pregiudizi e le paure di una società poco informata.
Vittima di tali premesse è Andrew Beckett (interpretato da Tom Hanks), un giove avvocato licenziato dallo studio legale presso cui esercita la propria professione per mancanza di competenza. Una realtà diversa si cela però dietro le parole degli ex-datori di lavoro e Beckett non ha dubbi sul motivo del rifiuto: la sua omosessualità e il fatto che è malato di Aids.
Il sentimento di rivalsa esplode e Andrew si muove alla ricerca di un avvocato. Ben nove legali rifiutano il caso, e solo Joe Miller (Denzel Washington), avvocato specializzato in lesioni personali, accetta il lavoro. Miller affiancherà così il proprio cliente in questa battaglia per la giustizia sociale e, al tempo stesso, dovrà affrontare un ulteriore duro confronto con se stesso, al fine di superare tutte le proprie paure e i propri pregiudizi nei confronti degli omosessuali e dell'Aids.
"Il film non vuole essere un rimprovero verso chi ha paura dell'Aids... io avevo il terrore della malattia fino a che non iniziarono ad ammalarsi persone a cui volevo bene, e sono stato costretto a fare i conti con le mie paure e la mia personale ignoranza, dovuta alla carenza di informazioni al riguardo"; queste le parole di Demme che, tenendo fede alla propria spiccata originalità, è riuscito, pur trattando un soggetto così delicato, a girare un film di intrattenimento che risulta in alcuni tratti addirittura divertente.
Sorprendente la prestazione di Tom Hanks, attore che noi tutti abbiamo potuto finora valutare e apprezzare nelle vesti di personaggi per lo più brillanti, e che oggi, in Philadelphia, si è cimentato magistralmente in un ruolo che richiedeva grande efficacia drammatica. Pensate che Hanks, dopo essere stato scritturato, per calarsi nel personaggio si è sottoposto a una ferrea dieta, grazie alla quale ha potuto perdere ben venti chili di peso!
Nel cast anche Antonio Banderas, Jason Robards, Mary Steenbrugen e tantissimi altri, per una sceneggiatura che presenta una varietà innumerevole di personaggi complessi e verosimili.
Non un film di morte, dunque; la novità e il fascino del film scaturiscono piuttosto dalla geniale trovata del regista, che è riuscito a inquadrare un problema come l'Aids attraverso una prospettiva totalmente nuova, mettendo in evidenza gran parte delle questioni morali che noi tutti ci troviamo ad affrontare nella vita quotidiana, e la lotta di tante persone per ottenere gli stessi diritti che altri hanno già e considerano scontati.
Philadelphia, il cui nome, non a caso, significa "la città dell'amore fraterno", in questi giorni ha ricevuto la candidatura per ben 5 premi Oscar: un buon inizio, non vi pare?
VALENTINA CASTELLANI



IL CIRCOLO DELLA FORTUNA E DELLA FELICITA'

Un film abbastanza particolare questo di Wayne Wang, già regista di tre acclamati film dal gusto sino-americano (Dim Sum, Chan Is Missing, e Mangia una Tazza di Thé). Si tratta della storia di un gruppo di ragazze e del loro rapporto con le madri, la difficile ricerca di un affetto che a volte non viene dato o non viene compreso, una storia che si svolge appunto intorno al Circolo della Fortuna e della Felicità, nome con cui vengono indicati gli incontri di mah-jong di quattro donne.
Il film è tratto da un romanzo di Amy Tan, e la stessa autrice è rimasta colpita nel vedere come tutto ciò che lei aveva scritto sia stato tradotto in immagini e dialoghi da Wayne Wang. Naturalmente si è trattato di un grande lavoro, per il quale ogni singolo aspetto della produzione (a cui partecipa Oliver Stone) è stato curato nei minimi dettagli, in modo che lo spirito del romanzo non venisse mai tradito e che le emozioni fossero trasmesse sul video nella maniera più fedele.
Naturalmente non si tratta di un film adatto a chi cerca divertimento puro e storie disimpegnate, ma sono 2 ore e un quarto di vero cinema.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROLOGO

Nuovo numero, nuovo Talent Scout. Peccato che però rimanga ancora troppo pronunciato il divario "programmi-schermate". Vedremo se le cose miglioreranno in futuro...
Per ciò che riguarda il materiale PC abbiamo ricevuto tre programmi (di cui uno girava sotto Windows). Una vera disdetta che tutto fosse bacato.
Forza ragazzi, dove siete finiti?
Prima di lasciarvi alla lettura posso annunciare che finalmente il prode MA ha finalmente completato i tanto agognati bollini... Speriamo in bene!

TALENT MUSICA STAR

DEMOSONG II

di Jimmy Liessi

Mentre rovistavamo tra il (poco) TS del mese, abbiamo trovato una busta contenente una cassetta e subito abbiamo realizzato chi fosse l'autore, Jimmy Liessi; questa è la terza volta che una sua produzione arriva tra le pagine del TS, a testimonianza dell'alta qualità con cui sono state realizzate le musiche, insomma ancora una volta ha fatto centro! In tutta sincerità non abbiamo mai sentito un uso così "originale" del MED, spesso i moduli che ci vengono spediti sono banali composizioni techno, abbastanza semplici da realizzare (ci sono comunque delle eccezioni), invece tu hai avuto il grande pregio di comporre qualcosa di più complesso, sul genere rock e new age.
L'unico appunto che ti possiamo rivolgere è a riguardi degli strumenti, sono sempre gli stessi, dovresti variare un po', magari acquista un digitalizzatore e creartene di tuoi; comunque a parte questo (piccolo) particolare, non ci si può che complimentare con te, continua così!

IMMAGINI

by Davide Calì (aridaje)

Oramai Davide è un ospite fisso della nostra rubrica, non che la cosa ci dispiaccia, anzi, ben venga chiunque ha qualcosa di nuovo da proporci! Pensate che questo ragazzo ci ha spedito un dischetto con delle immagini utilizzabili per un fantomatico pesce d'aprile, beh, l'idea non era male (una parodia di Dylan Dog realizzata da una fantomatica SimulTonno), ma ci vuole qualcosa di ben più raffinato per fregare i lettori (pensa che tutt'oggi ci chiamano per sapere quando esce Monkey Island 3!)... senza offesa per nessuno.
PS: passerò il disegno in B/N di Lobo a BDM, però mi sa che lo preferiva già colorato...

IMMAGINE RAY-TRACING

by Alex

In verità si tratta di una composizione di 4 picture generate con il classico 3D Studio, la qualità è buona, ma i soggetti sanno di già visto, insomma un po' più di originalità non ci starebbe male.
PS: ma non vi avevamo detto di mandarci i disegni su dischetti a bassa densità? Fortuna che da questo mese il problema non sussiste più, andatevi a leggere il box apposito.

TALENT TS STAR

THE LEGEND OF SATANIC HOUSE

by Massimo & Francesco Gallo e Giuseppe Novello

La prima volta che abbiamo aperto il bustone contenete Satanic House credavamo di essere di fronte ad uno scherzo, insomma un'avventura grafica sullo stile Lucas su cinque dischi, programmata in AmosPro... non ce ne vogliano i suoi autori, ma avevamo qualche leggero dubbio, del resto di gente che ci ha spedito robacce spacciandole per capolavori ne abbiamo trovata fin troppa.
Mentre guardavamo l'introduzione eravamo alquanto perplessi, lo stile grafico era molto scarno, ma c'era qualcosa che ci colpiva positivamente, forse l'idea di base della vostra avventura, forse... chissà. Ma la sorpresa è stata quando abbiamo incominciato a giocare, ci siamo trovati di fronte ad un adventure in pieno stile Lucas, interfaccia compresa! Certo, graficamente non potete competere con Day of the Tentacle o Sam&Max, ma del resto non siete certo dei grafici professionisti pagati oro quanto pesano, insomma per farla breve, nella sua semplicità la grafica ci ha pienamente soddisfatti.
Ma la cosa che più ci ha favorevolmente colpito è la giocabilità, veramente fuori dal comune! L'avventura si lascia giocare senza troppe pretese e, incredibile ma vero, durante la prima prova ci abbiamo perso dietro più di due ore! Una cosa che non ci era mai accaduta con altri giochi arrivati al TS.
Insomma il Talent Star ve lo siete ampiamente meritati, avete realizzato qualcosa di divertente, molto giocabile e parecchio intrigante che con qualche miglioramento grafico potrebbe essere davvero perfetto. Complimenti!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT SCOUT

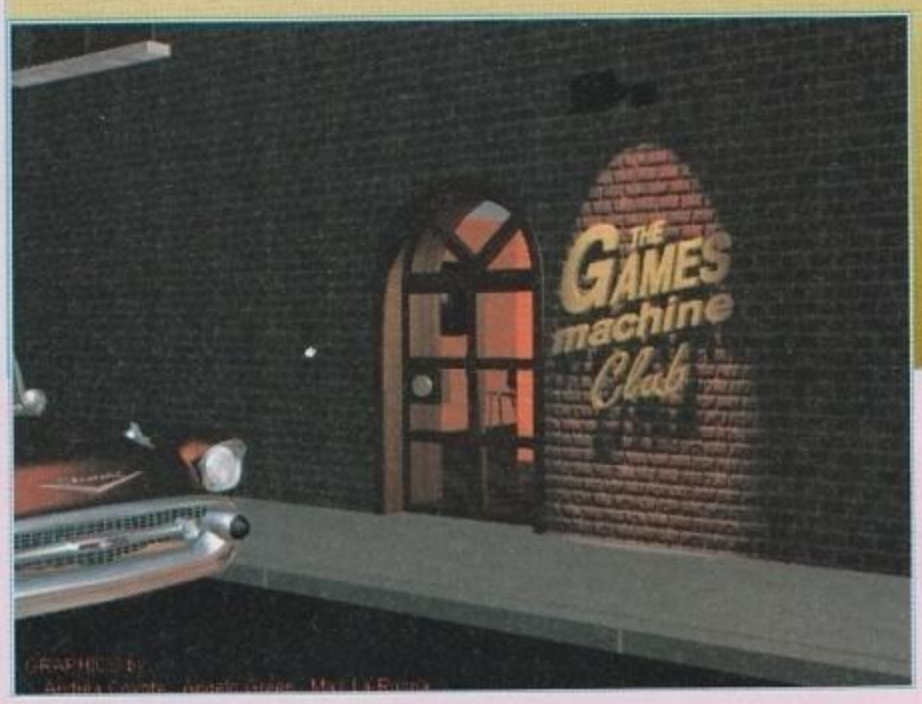
DOMANDALO AI TAROCCHI...

... oppure a "quelli del TS", così potrebbe recitare una ipotetica pubblicità, ma lasciamo perdere e vediamo di risolvere i problemi che offuscano le vostre menti.
Qualcuno ci ha chiesto qual'è il miglior programma per realizzare animazioni su Amiga, beh, di programmi ne esistono parecchi, di nuovi e di vecchi (e ho fatto anche la rima), ma i migliori attualmente sulla piazza sono DPaint IV e Brilliance, comunque se tutto va bene il prossimo mese dovreste trovare uno specialone sulla grafica che dovrebbe cancellare una volta per tutte vostri dubbi.
Una tipica domanda che spesso ci capita di leggere è a riguarda del compilatore per l'AmosPro, molti infatti ci chiedono se è uscito e la risposta non può che essere si, anzi, vi diremo di più, è già in giro da parecchio tempo! Forse alcuni di voi fanno ancora confusione con la versione AGAdi AmosPro, tutt'ora in lavorazione.
Un lettore ha chiesto se c'è un programma migliore del Protracker; sinceramente l'OctaMedPro 5.0 supera sotto molti punti di vista il protracker, quindi se volete qualcosa di più versatile (magari Midi compatibile), sapete dove rivolgere la vostra attenzione; bisogna comunque dire che l'ultima versione del PT (la 3.15 per l'esattezza) supporta un nuovo tipo di campionamento definito Dynamic Sample, con questa tecnica si raggiungono i 12bit di risoluzione e la qualità finale è tutta un'altra cosa.
Per questo mese è tutto, ma ce la faranno i nostri eroi a scappare prima che la macchina strappa peli del naso entri in funzione? Il seguito alla prossima bat-puntata... Batman, Batman, naranaranaranara, Batmaaan! (scusate, ma a quest'ora di notte non si ragiona lucidamente).

IMMAGINE 3D STUDIO

by Andrea Coyote, Angello Green, Max la Ruspa

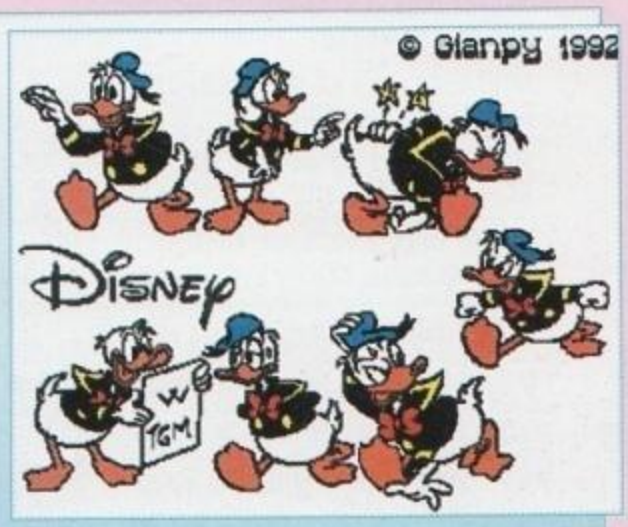
Immaginiamo che questi siano i vostri nome d'arte o almeno così ci auguriamo!
Scherzi a parte siamo davvero contenti che ci abbiate dedicato un'immagine (The Games Machine Club), tra l'altro così ben realizzata, vi deve essere costato parecchio tempo ricreare alla perfezione il logo, ma i risultati sono eccellenti; l'unico appunto riguarda il modello della macchina, non è per fare i pignoli, ma ci sembra lo stesso fornito di serie con il 3D Studio...

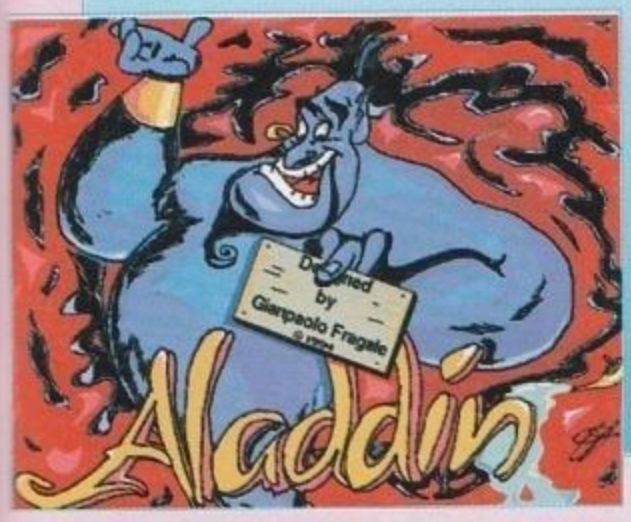


IMMAGINI E ANIMAZIONI

di Fragale Gianpaolo

Dobbiamo ammettere che ci fa sempre piacere vedere che leggere il TS vi sprona a realizzare qualcosa di vostro, del resto non si vive di soli giochi! Questo è il caso di Gianpaolo, che vedendo le pubblicazione del TS ha deciso di darsi una mossa e mandarci tutti i suoi disegni realizzati da due anni a questa parte, riempiendo per benino due dischetti.
Naturalmente si nota che le prime immagini sono parecchio più imprecise ed accurate rispetto alle ultime, ma questo è del tutto normale, sarebbe stato negativo il contrario; per ciò che riguarda le animazioni





bisogna farti i complimenti, mettere insieme più di 300 frame in così poco spazio non è una cosa tanto semplice, senza contare che alcune animazioni sono lunghe quasi un minuto! Peccato che la qualità media non sia molto alta, forse dovresti buttarti in qualche progetto più grosso (animazioni da un mega e passa sullo stile di Eric Schwartz), le capacità le hai.
Attenderemo fiduciosi i tuoi prossimi lavori, vedi di non deluderci!

AAA Cercasi disperatamente...

Edoardo Fasoli cerca un programmatore che possa lavorare con lui per la realizzazione di giochi: Via Raffaele de Nobili 79, 19100, La Spezia.
Jimmy Liessi si offre come musicista per software house e team di programmazione, chiunque sia interessato lo può contattare al seguente indirizzo: Via Don Bosco 28, 31010, S.Michele di Piave (TV).
NOI cerchiamo disperatamente l'indirizzo o il numero di telefono di Giraldi Massimiliano, telefonaci in redazione, tutti ti cercano, ma non abbiamo i tuoi dati!

SEMPRE PIU' DENSI!

Non ci credeva nessuno, sembrava impossibile, ma è accaduto! Finalmente il vostro TMB ha comprato il drive ad alta densità (e un bel chissenefrega? NdBDM) per A1200! D'ora in poi potrete spedire i vostri capolavori anche su dischetti HD, sia che abbiate l'Amiga, sia che abbiate il PC! Contenti? Ah, cosa non si fa per facilitarvi la vita...

GUARDIAMO NELLA SFERA DI CRISTALLO

E speriamo che non ci cada per terra! Vediamo adesso di dare uno sguardo a ciò che mamma Commodore lancerà sul mercato durante questo 1994; anzitutto una premessa, al di la di tutte le voci tendenziose messe in circolazione da riviste poco professionali, la C= non è affatto in brutte acque, certo, il '93 sarà un anno da dimenticare e da scordare sono anche i debiti per quasi 600 milioni di dollari figurati alla fine del mese di giugno.
Ora tutto è tornato alla normalità, questo grazie al CD32, all'Amiga1200 e al 4000 che negli States sta avendo un successo veramente sorprendente, ma vediamo con cosa avremmo a che fare questo autunno; a quanto pare la storia del chip-set high end e low end è in parte cambiata, sembra infatti che le capacità grafiche si differenzieranno a seconda del tipo di memoria installata, ci saranno varie configurazioni con DRAM e VRAM a 32 o 64bit.
I low end monteranno memorie a 32 bit, naturalmente chi installerà le VRAM avrà una banda video molto più veloce e potente di chi opterà per delle semplici DRAM; i sistemi high-end disporrano di memorie a 64 bit con tutti i vantaggi del caso (pensate che un sistema con VRAM a 64 bit avrà una banda video da 218MB al secondo! Nessun computer o console esistente attualmente sul mercato arriva a tanto!).
Le caratteristiche sono sensazionali, potrete muovere schermi in 1280x1024 a 24bit con la stessa fluidità con cui oggi muovete uno schermo 320x200 a 256 colori! Una cosa molto positiva sarà anche la presenza del DSP3210, questo mostriciattolo (di serie sulle macchine high-end) macina 33MFLOPS al secondo, per farvi meglio capire le sue potenzialità vi posso dire che il 68040 non arriva neanche a 4! Pensate l'incremento di velocità di programmi tipo Real3D, VistaPro, Imagine, che fanno ampio uso di calcoli matematici, si può quasi parlare di rendering in tempo reale! Ma il DSP permetterà altre cose, ad esempio il riconoscimento vocale, la compressione e la decompressione in tempo reale del JPEG e dell'MPEG, l'emulazione modem, la possibilità di applicare effetti musicali in tempo reale (distorsione, echo, Dolby Surround, simulazioni di ambienti tipo chiesa, stadio, teatro), l'emulazione MIDI tramite la libreria EMU proteus (una delle più sofisticate al mondo) e tantissime altre cose che non vi sto a citare perché lo spazio è tiranno.
A quanto sembra queste nuove macchine saranno presentate per la prima volta al Word of Commodore di settembre, quindi non è da escludere che vengano mostrate anche allo SMAU, non ci resta che incrociare le dita!
TMB

EPILOGO

Beh? Già finito? Purtroppo questo mese il materiale arrivato è stato veramente poco. Dove siete finiti? Volete forse che si dica in giro che gli italiani sono dei fannulloni? Io e TMB siamo qui ad aspettare i vostri capolavori (eppoi ora abbiamo anche i bollini nuovi. Ecchecavolo!!!). Per il mese prossimo contiamo di riempire quattro pagine, però dovete darci una mano...
Stefano "BDM" Petrullo e Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COME SI SUPERA IL QUINTO LIVELLO?
CHI CONOSCE I TRUCCHI DEL NUOVO PLATFORM?
SEI IL MIGLIORE AL TUO VIDEOGIOCO PREFERITO?

ORA C'E'

tips & tricks

TELEFONANDO ALLO

0056 914 526

OPINIONI, CONSIGLI, TECNICHE E STRATAGEMMI
O... SEMPLICEMENTE CONOSCERAI NUOVI AMICI CHE
LA PENSANO PROPRIO COME TE.

NON È UN TELEFONO EROTICO. TARIFFA INTERNAZIONALE IN VIGORE. LAMPLEIGH LTD. HONG KONG.

DANY
ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
453752

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO
ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

ALCUNI NOSTRI PREZZI GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	700	670
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	505
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	950	850	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1050

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 50.000
MICRO DISK 5 1/4 2D MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.000
MICRO DISK 3,5 HD MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.750
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 5.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950	180'' L. 4.450
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.100

SUPER OFFERTISSIMA
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE 120/250 MB
L. 42.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IO SOTTOSCRITTO...

Carissimi lettori di TGM, bentornati anche questo mese all'appuntamento postale della rivista, che come già avete avuto modo di apprezzare il mese scorso, si è arricchito di una quinta pagina piena di opinioni, critiche, teorie sull'Eros, domande, insinuazioni... Insomma, la Posta di sempre. Non sappiamo se la cosa sia stata temporanea (dovuta, principalmente, all'esosa quantità di testo che avevamo presentato a Max: 62000 caratteri, un record!) o destinata a divenire la norma. Quello che è certo, è che a noi Bovas questa Posta piace moltissimo, e vorremmo rendere note al pubblico due "particolarità" del nostro modo di gestirla.

1° Molto probabilmente alcuni di voi avranno notato l'abbondanza di testo presente. Al di là di quelle che possono essere le implicazioni economiche della cosa (è risaputo, ormai, che noi redattori veniamo pagati a seconda di quanto scriviamo), il fatto è che a noi piacciono le riviste con tanta posta. E' bello poter leggere una rubrica che sia quanto più variegata possibile, e ci piace poter esporre il maggior numero di opinioni. Questo vuol dire da parte nostra un impegno non indifferente, perché scrivere trentamila caratteri di testo, in due, è facile, scriverne il doppio dà già qualche problema. Che risolviamo sempre volentieri.

2° Alcuni lettori ci hanno chiesto di firmare ogni singola risposta, per capire, cioè, quando questa viene scritta da Paolo e quando da Dave. La questione si era già presentata all'inizio del nostro analogo "mandato" per Consolemania, e già allora avevamo risposto negativamente: preferiamo che la posta risulti curata da entrambi a tutti gli effetti, in fondo noi Bovas abbiamo molto in comune, e quelle poche differenze ci "completano" a vicenda. Per esempio, Dave risponde molto volentieri alle lettere costituite da una varietà di domande mentre Paolo preferisce affrontare veri e propri discorsi. E la posta è composta sia dal primo tipo di lettera, sia dal secondo. Rispondendo in due, dunque, si ottiene un risultato di assoluta e omogenea continuità. Se però proprio volete individuare l'autore di una singola risposta, potete fare tranquillamente riferimento alle note che aggiungiamo, qua e là, nel testo di ogni lettera.

Bene, e dopo questa lunga introduzione (abbastanza usuale su CM, un po' meno per il TGM Mail), diremmo che è proprio il caso di partire con la Posta di Marzo...

Noi Bovas

E MO' SUPERPOTENZIAMO ANCHE L'AMIGA!

Cava dei Tirreni, 10 dicembre 1993

Cara redazione di TGM, sono un ragazzo di 17 anni e posseggo un Amiga 1200 da un paio di mesi (dopo aver posseduto un (mitico!) C64 e un Amiga 500).

Vi scrivo questa lettera per esprimere la mia opinione sui giochi Amiga e PC (ma questa non è la solita polemica). Come ormai è evidente per PC vengono sfornati giochi sempre più complessi e spettacolari, ma perché un gioco possa considerarsi decente ha bisogno, per girare, oltre a scheda grafica, sonora ed hard disk obbligatori, almeno di un buon 386, mentre giochi-capolavoro come Strike Commander, Ultima Underworld, ecc. necessitano di un 486 superpotenziato o addirittura di un Pentium. Come sappiamo inoltre è stata proprio la "temerarietà" dei programmatori a spingere gli utenti PC verso la corsa al superpotenziamento dei propri computer. Ora dico io, perché gli stessi programmatori, quando creano un gioco per Amiga si limitano a sfruttare la configurazione base, cioè un Amiga 500 spesso neanche espanso? La Commodore ha immesso sul mercato macchine validissime come l'A1200 e l'A4000, ma ancora oggi, dopo un anno dal loro lancio, nessuna software house le sfrutta appieno; anzi la maggior parte delle volte ci si limita a trasportare semplicemente la versione 500 sul 1200 aggiungendo qualche sfumatura. Quindi, mi domando, per quale motivo i programmatori non passano a creare giochi che sfruttino al meglio le capacità delle due macchine succitate, le quali possono fare cose ben superiori ad un Amiga 500 espanso (senza nulla togliere a questa, ancor buona, macchina, ma ormai superata), adottando la stessa politica intrapresa tempo addietro con i PC, che ha portato alla definitiva scomparsa del 286 e a quella non estremamente lontana del 386 dal parco videoludico di qualità e che riproporrebbe la corsa al computer superpotenziato anche in campo Amiga (Uff! che periodo lungo!)? E' questa una contestazione che faccio a tutte le software house, salvo poche eccezioni, le quali sembrano bloccate da chissà quali paure. E non venitemi a dire che sull'A4000 certi giochi non si possono affatto realizzare perché non ha il chunky pixel o altro. Infatti, oltre alle sue "doti naturali", per metà '94 saranno disponibili i nuovi chip set low-end (anche per 1200) e high-end, che oltre al chunky pixel porteranno con loro molte caratteristiche innovative molto interessanti. E allora, non vedo le difficoltà, visto anche che per produrre un gioco di un certo livello c'è bisogno di lavorarci sopra almeno un annetto (e per allora i nuovi chip set saranno una realtà) (non ci conterei molto... NdP). Senza contare poi che la Commodore ha reso disponibile una serie di CD-ROM per tutti i modelli Amiga oltre a quel capolavoro dell'Amiga-CD32, che non è certo il 3DO d'accordo (il quale però costa quasi il triplo) (e molto probabilmente sarà emulato dal CD32 grazie ad una scheda su cui sta lavorando Jim Drew, colui che col suo "Emplant" ha reso possibile ficcare un Macintosh nell'Amiga NdP), ma che per una cifra accettabile permette di acquistare giochi superiori a quelli costosissimi dei colossi Sega e Nintendo. Quindi, perché non sfruttare queste caratteristiche? E poi anche gli Amiga supportano l'hard disk e altre periferiche, ma per essere considerate dagli utenti, hanno bisogno di essere sfruttate da buoni prodotti. Il giorno che le software house capiranno tutto questo e supereranno il timore di fare un "buco nell'acqua" allora le cose cambieranno in meglio per tutti. Con questo ho concluso il mio sfogo, con il quale non voglio accendere nessuna polemica (lungi da me), e passo a un paio di considerazioni sulla mia rivista preferita.

Per prima cosa voglio fare un appunto sulla nuova impaginazione che ha comportato l'aumento di 500 lire sul prezzo della rivista. Io non sono contrario all'aumento di 500 lire, ma invece della brossura fresata, che tra l'altro non permette una lettura ottimale della rivista, e delle pagine più spesse, avrei preferito spendere qualcosa in più in cambio di un maggior numero di pagine e di nuove rubriche (magari una tecnica), che contribuisse a rendere sempre più completa la rivista. A tal proposito vi informo, a titolo di curiosità, che un'altra rivista, dedicata al mondo Amiga, che acquisto (dopo la soppressione dello ACTION AMIGA) è passata proprio questo mese dalla brossura fresata all' impaginazione con punti di ferro, proprio per le numerose critiche ricevute (su questo avremmo parecchi dubbi, la brossura non solo offre maggiore consistenza alla rivista, ma è anche molto più costosa di due graffette... NdBovas). Comunque non importa, ma spero solo che non facciate come altre riviste, che curano solo l'estetica senza pensare al contenuto.

Poi vorrei darvi i "classici" due consigli per migliorare la rivista:

1) Perché non aggiungere accanto alle foto delle preview una didascalia che dica se queste foto si riferiscono alla versione Amiga o PC?

2) Sarebbe utile implementare nelle review un piccolo box (come è stato fatto in alcuni casi sul numero di ottobre) che informi i lettori se il gioco è previsto o meno per altri formati.

Concludo salutando "XXXXXX XXXXXXX", il ragazzo timido che scrisse sul numero di Ottobre. Non ti preoccupare anch'io qualche anno fa non avrei avuto neanche il coraggio di scrivere questa lettera, ma poi la timidezza si supera e la vita diventa sempre più bella. Infine colgo l'occasione per rivolgere l'ultimo saluto a Zzap! e al "Grande Vecchio", il C64. Anche se è morto rimarrà sempre il più grande in assoluto. Un saluto a tutta la redazione, ma soprattutto alle redattrici (quali? NdP)(E io chi sono? ndRoberta), di The Games Machine.

Max '76

Caro Max, il problema che hai introdotto necessita di un'analisi molto più che superficiale. Hai perfettamente ragione nel dire che la Commodore ha notevolmente migliorato le prestazioni della sua linea di computer, ma è anche vero che le software house, commercializzando un gioco, debbono per forza fare un ragionamento economico, che molto spesso non va d'accordo con la buona volontà di un programmatore di scrivere un gioco appositamente creato, per soddisfare le peculiarità offerte dal chipset AGA o dalla comodità di un Hard Disk. Purtroppo, la "base" di Amiga istallati parla chiaro: la maggior parte degli utenti Amiga ha ancora in casa proprio quelle macchine da te considerate sorpassate, infatti il vecchio 500 è in giro dall'87, mentre il 1200 solo dal tardo 92. Ciò implica che, per il momento, un gioco debba ancora girare su tutta la gamma Amiga, anche se è vero che qualche temerario ha già prodotto giochi specifici per i nuovi computer (Star Trek 25th Anniversary, Alien Breed II), e che altri abbiano già reso auto-configuranti i loro programmi (hai il 1200? Bene, eccoti i 256 colori!), se non addirittura commercializzato due versioni distinte e separate. E il secondo grande difetto dell'utente Amiga, è che da sempre è stato abituato a non spendere una lira in schede audio e video, in hard disk, o in altre periferiche del tutto normali anche sul più scalcinato PC sulla piazza: ancora oggi gli Amiga con drive ad alta densità si possono contare sulle dita di una mano. Amiga è sempre stato un sistema autosufficiente, ottimo per giocare ma, secondo un'antica leggenda, un po' meno per lavorare. Peccato, perché proprio questo aspetto ha reso l'"espandibilità" un optional, l'hard disk un lusso per i fissati, e il floppy da un mega e sette uno status-symbol per malati di mente. E intanto il PC ha guadagnato terreno in tutti i campi, dominando sulle avventure grafiche e avvicinandosi sempre di più all'Amiga anche nei giochi d'azione. Tutto dipende dalla disponibilità dell'utenza Amiga a migliorare il proprio sistema, se non a cambiarlo del tutto, perché finché ci sarà gente capace di dire "ho comprato il mio 500 V1.2 nel Natale dell'86, e già gli ho messo un mega di RAM, cosa volete di più?", i giochi continueranno a uscire con la pretesa di funzionare anche su questi ferrivecchi. Tarpando le ali, quindi, a tutti coloro che hanno in casa il 1200 con l'ardisco, il monitor Multisync e il drive ad alta densità. Comunque, anche tu, non correre troppo in fretta: i CD-Rom tanto per cominciare non si sono ancora visti, e lo stesso dicasi per i nuovi chip-set, che stando alle ultime notizie, non vedranno la luce prima del lancio dell'A5000, che se va avanti così, avverrà in un futuro sempre più nero e lontano. Speriamo che la Commodore si svegli.

Passiamo quindi ai tuoi consigli: la tua proposta di aumentare le pagine piuttosto che brossurare la rivista, benché a prima vista accettabile, si arena sia sul piano economico, sia su quello pratico. Le 500 lire in più, tanto per cominciare, non coprono solamente la brossura, ma si sono rese necessa-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rie dopo mesi e mesi di costante arricchimento dell'impegno grafico e litografico (sapete, una pagina con fondini colorati in quadricromia costa molto di più della stessa pagina, ma con fondo bianco), e già tenere insieme 148 pagine ultrasottili con due graffette era pressoché impossibile, figuriamoci adesso che la carta è più spessa e resistente: sarebbero occorsi come minimo sei punti! Meglio la brossura, dunque, che è stata comunque apprezzata da tutti gli altri lettori che si sono espressi sull'argomento (come dire: sei stato l'unico a lamentarti)... Per le dida, ci abbiamo già pensato, per le "prossime uscite", si vedrà.

SIAMO LIBRI DI SANGUE...

Monza, 9 Gennaio 1994
Cari amici di TGM, mi chiamo Karim, ho quasi 18 anni e vi scrivo a proposito della pirateria.
Inizio con le domande.
1) Per quali motivi (a parte la pirateria) i giochi per PC hanno prezzi così elevati?
2) Perché le software house non cominciano ad abbassare i prezzi? Il "siamo d'accordo ma comincia tu" è vile, lo so, ma così ci perdono solo le software house, perché la finanza passa a controllare negli uffici, ma non casa per casa, (e forse persino il finanziere a casa ha i programmi piratati), quindi gli utenti privati non hanno motivo di preoccupazione.
3) Se ho un gioco e lo copio in cambio di denaro è illegale, ok. E se lo copio gratis al mio amico è illegale lo stesso?
4) Questa è cattiva e vi chiedo scusa in anticipo: a voi non è mai capitato di duplicare una musicassetta a un amico o di registrare qualche canzone dalla radio?
Adesso passo alle argomentazioni, prima che pensiate che sono un pirata incallito con lo spaccio di dischetti in cantina. Possiedo un PC che uso quasi soltanto per giocare, ma sono cresciuto sul 64. Appena ricevuto il 64 non sapevo nulla sulla pirateria, acquistavo giochi piratati senza saperlo (copiati, o i bidoni delle edicole). Poi ho iniziato ad acquistare Zzap! e mi avete convinto: da allora solo giochi originali, tanto da aver avuto la tentazione di denunciare un pirata di mia conoscenza, anche se poi mi sono trattenuto. Agli amici che mi davano dello scemo, rispondevo fiero che invece si trattava di onestà (Allora il binomio andava molto di moda, soprattutto fra tutta quella gente comune che adesso finge di stupirsi del polverone e chiede vendetta, ma questo non c'entra).
Una volta passato al PC pregustavo il momento in cui avrei potuto collezionare giochi meravigliosi con manuali dettagliati e scatole colorate. Invece mi sono scontrato subito col prezzo. E allora mi son detto che il buonsenso prevale anche sulla coerenza e in tre anni non è ancora entrato in casa mia un programma originale. Ho letto la risposta che avete dato a Stefano '73 (che veeeeecchioooooo) (allora siamo vecchi anche noi... NdBovas) nel numero 60 (Gennaio '94): il ragionamento fila, ma se vi assicuro che io non intendo assolutamente comprare una camionata di giochi al mese? D'altronde, ho anche altre spese, e i soldi che avanzano finiscono nel fondocassa per l'acquisto di una videocamera. E' una questione di scelte, direte voi, o la videocamera o SimCity 2000 (slurp!). Avete ragione, ma se posso averli tutti e due, perché non comprare SimCity 2000 pirata? Perché è illegale, direte voi. Avete ancora ragione, ma se nessuno controlla perché devo comportarmi da sc... ehm, da onesto? E' una questione di maturità, direte voi. Zio bono, avete ancora ragione, però siamo d'accapo, e io andrò a comprare SimCity 2000 piratato e fra un po' anche la videocamera (allora sei cocciuto! NdP). Insomma, se SimCity 2000 costasse 30 carte lo comprerei al volo, a costo di un deficit colossale nel bilancio mensile, ma siccome prevedo che la spesa sarà più ingente, cicca. E a questo punto potrei solo sbavare leggendo un giornale che mi propone acquisti che non farò mai, più o meno come se mio padre leggesse il catalogo della Limousine. Per esempio, apro TGM 60 a pag. 110 e leggo il listino: se volessi acquistare "Return to Zork", che non so neanche cosa sia, dovrei spendere il triplo delle mie entrate mensili. Boh. Insomma, spero si sia capito che questa lettera è più che altro uno sfogo ai rimorsi di coscienza: ahimè, Ragion del Cuore o Ragion di Stato?
Con infinita stima e infiniti complimenti per la rivista

Karim Ayed

Che i giochi costino tanto, non posso certo metterlo in dubbio, così come non posso nemmeno vantarmi di comprare solo musicassette originali (è più comodo noleggiare il CD, e poi copiarselo), ma quello che è vero, è che le cassette "pirata" durano ben poco, giusto il tempo di ascoltarle tre o quattro volte nell'autoradio, mentre gli album che effettivamente mi piacciono, fanno tutti mostra di sé nel mio ben fornito raccoglitore di compact disc. Questo si traduce per me in un vero salasso, certi mesi escono anche tre o quattro album degni dell'acquisto. E allora sai il sottoscritto che fa? Tira fuori il portafogli, e se li compra. Originali. Certo, "Verba Manent" di Frankie Hi-Energie non costa come Strike Commander. Ma ogni prodotto ha un suo prezzo ben definito. Se un gioco vendesse quanto un disco, costerebbe più o meno la stessa cifra. Tu mi dirai "ai tempi del 64, con 15 carte mi portavo via Nebulus su dischetto". Certo, certo, ma Nebulus occupava 64k di memoria, Strike Commander invece ne richiede mega e mega, il che dovrebbe suggerirti un impegno "leggermente" maggiore da parte delle software house. Impegno che, puntualmente, non viene certo incoraggiato da chi, vuoi perché deve comprarsi la telecamera, vuoi perché "il gioco costa troppo", vuoi perché con tanto di recensione non sa ancora cosa sia "Return to Zork", si copia i suoi prodotti a sbafo. Morale della favola, se vuoi tornare a posto con la tua coscienza (l'onestà è una gran bella qualità, che non è affatto sinonimo di stupidità), non devi scrivere lettere di sfogo a TGM, ma mettere da parte un po' di soldi anche per comprare gli originali. Lo faccio io, lo fai tu, lo fa lui, lo fanno tutti, ed ecco che i prezzi calano. Semplice, no?

A QUANDO LO STANDARD DEFINITIVO?

Carissima redazione di TGM, sono un ragazzo di 20 anni e vi scrivo questa lettera per esprimere il mio modesto parere sull'evoluzione che sta subendo il mondo dell'informatica e su come questa venga vista da chi non ne sia mai entrato a far parte. E' da ormai 12 anni (cioè dal lontano '83) che "interagisco" con il mondo dei videogiochi: Intellivision, Atari 2600, C64, ST, Amiga ed ora i PC (che se continuano ad aumentare i Mhz ci manca poco che non diventino delle radio...). Ho deciso di scrivervi solo ora perché penso che ciò che ha scritto Alessio '73 nel numero di gennaio sia una "foto" abbastanza veritiera della situazione odierna.
Sbagliate quando dite che è una sua fissa possedere il computer più potente... E' qui che sta il nocciolo della questione... L'evoluzione hardware oggi è diventata così veloce che un utente che voglia giocare con gli ultimi titoli disponibili sul mercato deve possedere per forza l'ultimo modello, giochi come "Strike Commander" e "Rebel Assault" per dirne due, necessitano di configurazioni non certo alla portata di tutte le tasche... E per di più le software house lottando fra di loro per imporsi sul mercato non si possono fermare per migliorare i codici dei loro programmi e adattarli per quanto è possibile anche a piattaforme inferiori e differenti, quindi è logico che "pompino" sempre di più i loro games per i computer più in voga al momento. Ma vi siete chiesti se 20 e più Mb di gioco su HD e 400 Mb e passa di Rebel Assault valgano la candela?!? Ho provato (per un'ora) Rebel Assault e vi devo dire che pur essendo un appassionato della saga di Guerre Stellari e di X-Wing mi ha molto deluso... Sebbene abbia certamente un impatto audio-video incredibile dopo un po' dimostra una giocabilità non so quanto eccezionale... Mi è venuta in mente la prima volta che ho giocato a Dragon's Lair in sala giochi... E per di più, se devo spendere la bellezza di L. 139.900 per poterci giocare due o tre giorni e poi finirlo, incomincio a pensare che non sia effettivamente così eccezionale... Preferisco spendermi L. 10.000 e giocare un po' di partite a Virtual Racing in sala... Voi che ne pensate? Certo, come esempio di programmazione è veramente incredibile mi direte voi, ma da quanti utenti in Italia può essere giocato secondo voi? 5000? 6000? Su quanti complessivamente? 2 o 3 milioni?
Vedete, è qui il problema... Giochi e computer sempre più potenti portano l'utenza di videogiochi sempre più in basso... (Sempre che non si sia lo zio di Agnelli), nel senso che, al contrario di quanto avviene nel mercato dell'home-video o in quello della musica (hi-fi), chi possiede un videoregistratore non eccezionale oppure uno stereo normalissimo riesce a gustarsi ugualmente i film o sentirsi un CD, mentre nel mondo dei videogiochi solo chi possiede determinati super-computer può permettersi questi giochi.
Quello che vi voglio dire è che un 96% mi sembra fosse un tantino eccessivo rispetto al costo ed al numero di utenti che lo possano utilizzare... Non vi sembra?
Perché non si cerca una stazione hardware che faccia lo standard? Un po' quello che penso cerchi di fare il 3DO attualmente... Ma purtroppo ecco la notizia che la Nintendo si è accordata con la Silicon Graphic ed ora penso che il 3DO sia molto in crisi... Cosa ne dite? Vorrei inoltre che anche i lettori di TGM esprimessero il loro parere...
Per concludere vi allego un articolo di giornale che ho trovato sul "Resto del Carlino" (un giornale a tiratura nazionale che in Emilia Romagna è tra i più diffusi) (beh, non siamo mica così ignoranti! NdD) un paio di giorni fa... (Non scendo nei dettagli, ma tra i vari deliri si riesce a dimostrare anche un legame indissolubile tra il mondo dei videogiochi e il lancio dei sassi dai cavalcavia, da non perdere... NdD). Non avevo mai pensato che giocando fossi un assassino, oppure perché leggo Dylan Dog un maniaco... Non è forse un esempio di quanto a volte la stampa sia imbecille, disinformata sul mondo dell'informatica?
Ok, ora vi saluto, scusatemi lo sfogo ma queste cose ve le dovevo proprio dire... Complimenti per la rivista che adesso è davvero eccezionale.

Fabio Melloni '73.

A quanto pare l'evoluzione del mondo dell'informatica con annessi e connessi, videogiochi compresi, ha scosso l'opinione pubblica, questa almeno è la mia impressione dopo aver ispezionato accuratamente tutte le vostre missive. Ho scelto di pubblicare la lettera di Fabio perché rappresenta un po' il succo di tutta la questione. Capisco perfettamente il tuo scontento nel vedere che molti giochi siano "giocabili" esclusivamente su macchine potenti, è un po' il problema di tutti gli utenti di computer, di qualunque tipo essi siano. Lo è sempre stato e sempre lo sarà. Ad un certo punto una macchina viene messa in secondo piano per privilegiarne una nuova, questo finché la macchina in questione non è ormai storia. Capisco perfettamente che ciò possa provocare il malcontento di un vasto numero di utenti, quelli che non hanno né soldi né voglia per un upgrade, ma è giusto che sia così, o ci ritroveremmo ancora a giocare a Pac Man sul Vic 20. La macchina da te menzionata (una macchina definitiva) non potrà mai perciò esistere, il mondo del computer si evolve molto in fretta e sarebbe riduttivo fare una cosa del genere. Non ci sono vie di scampo, bisogna aggiornarsi. Per quanto riguarda il PC le cose sono ancora più tragiche: almeno una volta ogni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

due o tre anni è necessario cambiare la scheda madre, pena l'essere tagliati fuori dal giro. Rassegnati, non ci puoi fare nulla.
Per quanto riguarda Rebel Assault ti posso dire che i gusti sono gusti: a parte l'immediata esaltazione collettiva quando il gioco è arrivato in redazione, ho avuto modo di giocarci con calma e ti posso dire che a me è piaciuto e piace tuttora.
Ho letto l'articolo da te allegato e ti dirò che non ho intenzione di sprecare nemmeno una parola per esprimere la mia opinione in proposito, per rendersi conto dell'intelligenza di certe persone a volte basta leggere quello che scrivono...

MEDITAZIONI TRASCENDENTI (IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI)...

Cari Bovas, rispondo al vostro appello di vedere una mia lettera indirizzata a TGM Mail, scrivendovi così la prima missiva dell'anno nuovo. Tanto per iniziare bene, vorrei parlarvi della depressione che sembra aleggiare, da qualche mese a questa parte, in diverse lettere della posta di TGM e, soprattutto Console Mania (vedi Sasha ecc...). Denominatore comune delle sopracitate lettere sembra essere il sentirsi non accettati ed impacciati nei rapporti con il prossimo. Devo dire di aver provato anch'io tali sentimenti soprattutto verso i 16 anni (fra meno di un mese ne avrò 18) e ferisce abbastanza leggere certe frasi decisamente pessimiste (eufemismo!) da parte di ragazzi nel fiore degli anni. Preciso che sono grossomodo le frasi che mi passavano per la testa un paio di anni fa, quindi comprendo abbastanza i sentimenti di chi le scrive. Personalmente, mi ha aiutato molto la fiducia in me stesso: avevo, oltre ai soliti problemi adolescenziali, anche diversi problemi più "concreti", ma con molta fiducia ed ottimismo, un gradino dopo l'altro, li ho superati. Anch'io spesso non mi sentivo accettato, ma, alla fine, aprendomi, ho trovato un gruppo di amici che, seppur pochi, mi accettano per quel che sono, "vivo" in una classe la cui realtà è, almeno per me, tristemente squallida: dall'esterno, la classe sembra unita ed affiatata, ma quando saltano fuori i problemi, mai nessuno che alzi un dito per te. Molti dei miei compagni (il 90%) basa le proprie amicizie su valori che non mi sento di condividere, ma alla fine chissenefrega! Loro non hanno bisogno di me? Bene, tantomeno io ne ho di loro! Tutto sta nell'accettare la realtà e soprattutto nell'accettarsi per come si è veramente senza mascherarsi di ipocrisia per sentirsi parte di un gruppo altrettanto ipocrita. Devo ammettere di essere diventato un tantino cinico, ma comunque l'importante è non essere egoisti. Mi sembra inoltre che i consigli dei Bovas nelle risposte a tali lettere siano azzeccatissimi: insomma, 'sta vita è talmente breve, sforziamoci almeno affinché diventi piacevole, non facendoci sopraffare dalle difficoltà. Ehm, scusate la retorica, ma trattando di un argomento come questo, è facile inciamparci...
Cambiando radicalmente argomento, riguardo alla lettera di Alessio '73, mi ritrovo abbastanza d'accordo con lui, anche se poi la risposta faceva comunque un paragone abbastanza azzeccato, benché la Testarossa sia un surplus, mentre i computer più potenti non sempre lo sono (vero. Sono un surplus se li si usa per giocare e basta. NdP).
Ricambiando radicalmente argomento, ho notato che, con la morte del C64, si sta effettuando il primo "stacco generazionale" fra videogiocatori: ne è l'esempio la lettera di "V" sul numero di gennaio e l'emblematica frase "ma loro (i bambini di oggi) dov'erano quando io infilavo le mie prime 100 + 100 lire nell'arcade di Popeye?" Insomma, è morto il C64, è morto Zzap!, è finita un'era. Ne inizia un'altra, alla quale personalmente non mi sento di mancare, anche se il cuore è rimasto alla prima.
Vabbè, saluti a tutta la reda e a buon rendere.
Ah, quasi dimenticavo! Ha ragione il Paolone, l'adolescenza non è né il più bel periodo della vita né il più brutto. E' un periodo, che va vissuto e soppesato per ciò che è.

Giorgio Guerra.

Questo genere di lettere solitamente si commenta da solo, quindi non dovrei aggiungere nulla. C'è però una tua frase che mi ha lasciato un po' perplesso: cosa significa l'importante è non essere egoisti? Dopo quanto hai detto non mi sembra che c'entri molto, mi ha solo confuso le idee. Ma forse è solo stata una mia interpretazione errata. Beh, quando riscriverai ne riparleremo...

DOMANDONI SUL CD32...

Cara redazione di TGM, è dal numero 35 che vi seguo assiduamente, ma sono rimasto sempre in silenzio senza intromettermi mai nella vostra posta. Ho assistito alla saga Amiga vs PC, alla lotta contro la pirateria, alla malinconia verso il Commodore 64 (anche se io non l'ho mai avuto perché ho comprato il mitico MSX)... Perciò vi ho scritto per aprire un'altra polemica: Sensible Soccer vs Goal! (Sto scherzando!) (Lo spero... NdD) (Comunque Sensible è 100.000 volte meglio di Goal)...
Parlando seriamente sono un ragazzo sedicenne che possiede un MSX, un Amiga 500 ed il nuovissimo e stupendo Amiga CD32. A proposito della nuova macchina Commodore (il CD32) ho qualche domanda da porvi:
1) Data l'uscita del CD32 perché la Lucasarts ora non si mette a produrre i suoi celebri giochi anche per la suddetta macchina? Visto che è ormai imminente la versione PC CD-Rom di Rebel Assault sarebbe bello che fosse convertito anche su CD32.
2)Il CD può competere a livello di simulatori di volo con un 486?
Vi prego di rispondermi pubblicando la presente lettera. Continuate così che siete i migliori! Spero di non suscitare delle lotte in redazione per quello che sto per dire: Max. Sei grande!!! (Nessuna lotta redazionale, quando uno è più alto di te non c'è niente da fare... NdD)
A proposito, un'ultima curiosità: siccome sono il fan numero uno di Michael Jackson (possedendo ben 15 CD e tutto il resto sulla sua vita) vorrei chiedervi cosa ne pensate sul suo caso. Ciao e a presto...

Nello Di Santo.

P.S. Do you remember the time...

Caro Nello, una lettera come la tua ci voleva proprio, dal momento che se nelle preview non è ancora stato accennato nulla (ma questo io non lo posso sapere...) Ho una semirivelazione da fare: ora non voglio riscaldare inutilmente gli animi, ma voci di corridoio affermano che la Commodore stia cercando di trovare un accordo con la Lucas proprio per realizzare le conversioni di Rebel Assault e, in seguito, di DOTT proprio per CD32! Per quanto concerne la seconda domanda preferisco aspettare di vedere TFX girare su CD32 per parlare... Per quel che riguarda il caso Michael Jackson questo non è lo spazio adatto per trattare simili argomenti, in più non potremmo dire niente di più di quello che scrivono i quotidiani, inoltre preferisco astenermi dall'esprimere pareri musicali, i miei gusti sono un po' diversi dai tuoi...

MA MAMMA! SONO IN TELESELEZIONE!!

Carissima e... (Non trovo aggettivi) redazione di TGM, chi vi scrive è un ragazzo sedicenne casertano, che vi segue dal numero di gennaio del 1993, mese in cui si è comprato il suo supermegagalattico 386 SX 25 Mhz, soprannominato "Pompa". Non vi preoccupate, non scriverò nulla che riguarda l'assidua (ed inutile!!!) Guerra tra Amiga e PC, o perché non avete dato l'82% a Street Fighter 2 invece che l'81%, e non mi metterò a scrivere 20 o 30 pagine da moralista, o... (potrei continuare per giorni...).
Volevo solo "somministrarvi" alcune domande ed esporvi il mio problema. Ma cominciamo per ordine. Il mio dubbio è questo: giocando al mitico Wolfestein 3D, durante l'avventura x, ho scoperto al piano y una serie di passaggi segreti ad esclusione (cioè ne apro uno, ne blocco un altro), che, dopo circa un'ora e mezza portano in una stanza, in cui compare una scritta che esorta a telefonare all'Apogee (casa produttrice di Wolf3D) e di pronunciare una certa frase per ricevere un premio. Fin qui tutto ok. Il fatto è: come cavolo faccio a chiamare negli Stati Uniti e non ricevere una superbolletta della SIP? Potete aiutarmi????
Vi saluto con un caldo abbraccio (con questo freddo ci vuole), anche se voi preferirete sicuramente quello di una bella ragazza formosa e vi rimando ad una possibile seconda lettera in caso di non risposta...

Tiziano "Virus-Man" Sabatino.

Da quello che ho capito tu vorresti sapere da me un bel trucchetto per non pagare la telefonata intercontinentale, non è così? Beh, non mi è proprio possibile aiutarti, quindi ti suggerisco di telefonare almeno utilizzando gli orari a tariffa ridotta. Il discorso è: ne varrà la pena?

AUGURI RITARDATARI E DOMANDINE VARIE...

Spettabile redazione di TGM, sono un possessore di Amiga 1200 e vi scrivo in primis per augurarvi Buon Natale (per l'anno prossimo? NdD) e felice anno nuovo, poi per chiacchierare un po' con voi, posso?
1) Visto che avete aumentato il prezzo della rivista aumentate anche le pagine del TGM Mail!!!
2) Dove posso trovare il mitico Epic (originale s'intende) visto che finora non l'ho ancora trovato (il pirata non mi convince)?
3) Ho cercato, senza risultati, il famoso emulatore relokick per poter finalmente giocare al mitico EHIS (Sensible Soccer non mi piace). Ma siamo sicuri che esista?
Grazie per l'attenzione...

Come puoi vedere i tuoi auguri ormai sono in ritardo, ma noi che siamo così bravi li terremo da parte per l'anno prossimo. Passiamo alle risposte:
1) Siamo già a quota cinque, mica possiamo occupare tutta la rivista...
2) Direi che puoi provare a rivolgerti presso i nostri inserzionisti, sicuramente qualcuno potrà esserti di aiuto...
3) Dunque, non ho idea di dove precisamente si possa trovare; il programma da te menzionato dovrebbe essere di pubblico dominio, a me è stato persino dato con l'acquisto del computer, rivolgiti quindi al tuo negoziante di fiducia o, sempre se possiedi un Modem, prova a cercarlo in qualche BBS per Amiga...

IL DOMANDONE DEL MESE

Simpaticissima redazione di TGM, vi seguo con fedeltà da ormai due anni e questa è la quarta volta che vi scrivo (mai una volta che mi abbiate pubblicato!) (contento adesso? NdBovas).
I motivi che mi spingono a scrivervi sono semplici: vorrei porvi delle domande a cui spero voi possiate rispondere, quindi non perdo altro tempo ed inizio immediatamente:
1) Posseggo un 80386 da pochi mesi (6) e mi chiedo se sia stata una buona idea orientarmi verso una macchina che ogni giorno che passa, sembra surclassata (si dice così?) da macchine più potenti quali 80486 eccetera...
Vi prego di correggermi se sbaglio in questo ragionamento, anche perché sono assillato dal dubbio di avere "speso non molto bene" il denaro. Penso inoltre che questa sia la preoccupazione maggiore di tutti i possessori di 386 (o, peggio ancora, di un 286).
2) Vorrei sapere cos'è lo Smartdrive, di cui il mio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

computer è provvisto, mi pare di aver intuito che si tratti di un acceleratore o qualcosa del genere, ma non ne sono al sicuro al 100%.
3) Quand'è che uscirà Monkey Island 3? (Va bene, va bene, la smetto...)
Le mie domande terminano qui e spero di essere, almeno questa volta, pubblicato, soprattutto per ricevere una risposta ai miei dubbi e timori.
Per finire vi faccio i complimenti per come avete rinnovato la rivista, già a parer mio perfetta, e vi ringrazio di cuore nel caso di un'eventuale pubblicazione...

Stefano Battagliola alias Guybrush Threepwood.

P.S. Complimenti vivissimi a tutta la "banda" dei Bovas (e cioè due persone, NdD) per come dirigono l'angolo della posta e soprattutto il divertentissimo BovaByte...

Caro Stefano, grazie innanzitutto per i complimenti, ma il tempo e lo spazio stringono, quindi passiamo pure alle risposte ai tuoi quesiti:
1) Penso che per un po' di tempo il 386 possa ancora andare bene, ma appena il Pentium (se mai accadrà) o il Power PC conquisteranno una bella fetta di mercato, facendo quindi calare i prezzi del 486 per benino, compratene uno...
2) Lo Smartdrive è un simpatico programmillo per velocizzare l'Hard Disk, ormai è diventato uno standard e moltissimi giochi ne richiedono esplicitamente l'uso (vedi Strike Commander).
3) Uscirà il primo aprile di quest'anno e nella sua confezione sarà allegato un bel pesce d'aprile...
Spero di essere stato chiaro...

SESSO LIBERO? MEGLIO DI NO.

Parliamo di Sesso.
I cucciolotti mi sembrano alquanto confusi su questo argomento. Innanzi tutto, non permettiamo loro di pensare che siccome sui videogames si vede molta violenza, sia lecito per questo non censurare o addirittura incrementare i giochi con scene piccanti. Non permettiamoglielo semplicemente cercando di far capire loro che forse è meglio tentare di eliminare la violenza. E questo è un grande problema che dobbiamo risolvere noi adulti, non ci sono cavoli. Non esiste, a mio avviso, un netto limite di demarcazione tra sesso e violenza (sarà... NdP): entrambi questi valori sono talmente radicati nella natura umana e così profondamente viscerali, che è necessaria una forte educazione all'autocontrollo per dominarli, o quantomeno per elaborarli in modo tale che l'energia di cui sono carichi si esterni in qualcosa di positivo. D'altronde nessuno di noi adulti è capace di una tale forza, e chi non è mai caduto in episodi di libidine o violenza, scagli la prima pietra. Non fa nulla, ci si rialza, e in qualche modo si ricomincia a tirare avanti con più volontà e vigore, scaturiti dalla consapevolezza dell'errore.
Ma tutto questo non interessa ai nostri cucciolotti.
Da quello che mi è dato di capire nelle loro lettere, essi pensano che il sesso sia un passatempo come gli altri (sarà... NdP), che a volte ci coinvolge in implicazioni sentimentali, ma rimanendo sempre una cosa bella e pulita in questo mondo carico di violenza e di ladri. Non è vero. Il nostro corpo, e di conseguenza quello degli altri, non è un giocattolo. Se lo consideriamo tale, a forza di giocarci si rompe, con la differenza che un giocattolo rotto lo butti, e al limite ne compri un altro. Il corpo no: quando è rotto, non lo possiamo buttare, ci rimane addosso senza che lo sentiamo più nostro. Quello che noi adulti dobbiamo insegnare ai nostri figli è il RISPETTO. Cosa significa questa parola? Significa considerare qualunque cosa o persona o animale come una individualità fornita di particolari attributi e sentimenti, e accettarla così com'è, con tutte le sue virtù, ma soprattutto con i suoi limiti. La mancata accettazione dei limiti dell'altro ci porta al disprezzo. Che ovviamente è il contrario del rispetto.
Che c'entra il rispetto con la sessualità? Quest'ultima è un linguaggio che si inizia ad utilizzare ancora prima di quello parlato. La sessualità siamo noi, è un documento di identità infilato nel corpo. Non cominciate alla vostra età a cercare di essere adulti e cercare il sesso o il corpo di un'altra persona per fare le prove, per vedere se siete femmine o maschi. Non cercate di essere grandi facendo finta di niente di fronte a scene di erotismo pensando o dicendo "che male c'è?". Son cose che si fanno tutti i giorni. Raggiungere la vera intesa costa molto in termini di conoscenza reciproca, di educazione al rispetto di se stessi e del partner; ha alle spalle un monte di errori dovuti all'egoismo e al proprio egocentrismo, richiede una forte dose di allenamento all'annullamento di se stessi in favore dell'altro. Ci vogliono anni, fatica, sacrifici e soprattutto lo stesso partner (e quando a sessant'anni scoprirete il sesso, ringraziate chi tanto amorevolmente vi ha impedito di scoprirlo prima NdP), quella persona di cui ci siamo innamorati sul serio, a cui vogliamo bene più di noi stessi, alla quale dedichiamo i nostri progetti di vita futura, da costruire insieme con costanza e sacrificio.
Perché dico questo? Perché l'ho vissuto, lo sto tuttora vivendo con l'uomo a cui sono legata davanti a Dio e agli uomini da diciotto anni. Mano a mano che gli anni passano, ci accorgiamo che il nostro amore maturo, messo a dura prova dalle difficoltà della vita quotidiana continua a vivere anche nella sessualità, fresco e puro come l'acqua di sorgente. Quando non ce la faremo più a fare l'amore, vivremo felici perché la nostra totale intesa ci ha portato a vivere nell'amore reciproco anche al di là del sesso.
Il mio messaggio ai cucciolotti confusi è questo: cercate di vivere la vostra prorompente sessualità secondo la natura della vostra stupenda età e cioè allenandovi al dono di voi stessi nei confronti dell'altra o dell'altro, nel curare il sentimento che provate per la vostra ragazza o il ragazzo fino a farlo diventare una forza interiore positiva tale da contagiare chi vi sta vicino. Non cercate a tutti i costi la pomiciata o il letto. Fare l'amore non è bello: è sublime. Ma al momento giusto (non di una relazione o flirt che sia) della vita di ognuno di noi. Il più delle volte dire no significa coraggio e fiducia nel gestire il proprio corpo, e quindi la propria vita. Concludendo questo discorso scalcinato, ma a mio avviso profondamente vero, non diciamo più "viva il sesso" in alternativa alla violenza, cerchiamo di boicottare, in nome e in forza del rispetto che proviamo per la nostra individualità, fantastica, unica e irripetibile nell'universo, la violenza nelle immagini, critichiamola con distacco proprio di fronte a noi adulti, che siamo spesso ciechi di fronte alle vostre esigenze morali e spirituali. Boicottiamo il sesso gratuito nei giochi e in TV, che riducono ad uno squallido esercizio fisico l'atto d'amore più alto che una persona sappia dare, e il cui frutto siete voi figli. Critichiamolo in faccia a noi adulti che spesso consideriamo il corpo come oggetto di disprezzo perché c'è cellulite o perché non è capace di provocare od ottenere un orgasmo. Cerchiamo di non dire più viva il sesso abbasso la violenza, gridiamo viva noi che agiamo e pensiamo in libertà. Un caro saluto dalla vostra solita Gabriella, che non finirà mai di dire...

M. Gabriella Sorichetta
Via Giovanni XXIII, 24
63017 Porto S. Giorgio
Ascoli Piceno

"Tu, giovane cucciolo di 14 anni, perderai la tua precedente condizione di botolo, per assumere quella di adolescente, sentirai le prime pulsioni sessuali che ti spingeranno verso i tuoi primi, inesorabili, due di picche: perché le tue coetanee già vogliono il moroso di vent'anni e quelle più piccole sono ancora delle bambocce. Che pensano alle bambole..." (Liberamente tratto dal "Libro della vita, verità più o meno palesi", di mia mano e che probabilmente non vedrà mai la luce della pubblicazione... NdP). Cara Gabriella, scusami per le note più o meno ironiche che ho inserito nel testo, ma una volta tanto non posso ritenermi pienamente d'accordo, forse perché nonostante la legge mi abbia già da tempo classificato come adulto, mi sento ancora più vicino ai tuoi cari cucciolotti. Il punto è questo, nella tua missiva ci hai descritto quella che è, nel bene o nel male, la tua sessualità, o, meglio, il tuo modo di viverla. Quello che è certo, è che il tuo rispetto è maturato anche grazie all'età, all'esperienza, a una love-story immediatamente azzeccata (o almeno mi sembra di dedurlo), alla vita coniugale e ai tuoi figli. Insomma, hai scritto un sacco di cose giuste, ma poco recepibili da un pubblico che nei casini adolescenziali c'è ancora in mezzo, che sta a poco a poco maturando una sua sessualità e più in generale una propria personalità: per usare parole tue, insomma, la propria meravigliosa individualità. Per te il sesso è il "più grande atto d'amore che si possa dare", un traguardo da raggiungere dopo aver preso la tortuosa via dei sentimenti, una volta sicuri di aver trovato LA persona "giusta". Per un'altra ragazza, invece, può rappresentare solo il lato più fisico e piacevole dell'amore, mentre per una terza può essere addirittura un'imperdibile occasione per soddisfare le proprie voglie. E chi siamo noi per dire che sbagliano? Poi dici che "raggiungere la vera intesa costa molto in termini di conoscenza reciproca, ha alle spalle un monte di errori dovuto all'egoismo". Allora lo ammetti, ci si può sbagliare. Anzi, spesso ci si DEVE sbagliare, perché se no come si fa a capire ESATTAMENTE quale sia la persona giusta, il momento giusto, l'animo adatto con cui si deve affrontare il "grande passo", e via dicendo? E' comodo, una volta sposati da diciotto anni, dire "io adesso sto bene" e fare discorsi sul sesso e sul rispetto. Prova però a metterti nei panni dei cucciolotti e delle cucciolotte, che verso 'sto benedetto sesso provano anche una naturale curiosità, capisci che non si può dir loro "non pomiciate, date retta a me che l'ho già fatto", è come pretendere di scrivere un manuale d'uso sulla vita che valga per tutti, alla faccia di quella stessa individualità che pure tu hai esaltato. E dentro l'individualità, ci sta anche il nostro rapporto col sesso, diverso per ciascuno di noi così come diversi sono i sentimenti e le esperienze vissute. Ti dirò di più, il sesso vero e proprio va comunque fatto in due, e con il consenso di entrambi. Questo implica l'avvalersi di un diritto fondamentale di ogni essere umano, ovvero la consapevole libertà di scegliere cosa sia giusto o meno per la propria vita. Hai scritto le tue opinioni, io le mie. Adesso la parola è ai lettori.

DATE PIU' IMPORTANZA ALLA LONGEVITA'

Misantropissima redazione di TGM, secondo me è ora di finirla con l'esaltazione della Lucasarts. Sia ben chiaro che sono un fanatico di tutte le avventure di questa casa, le ho giocate fino alla nausea e mi sono sempre divertito un sacco; ciò nonostante trovo ASSURDO osannare un gioco come Day Of The Tentacle. Certo, è divertentissimo, non lo metto in dubbio, ha una trama assolutamente originale, si deve interagire con più personaggi, e ha delle animazioni davvero ben fatte, ma cavolo, spendere 120.000 lire per un giochino che dura sì e no una settimana mi sembra esagerato. Io l'ho finito da solo in 5 giorni di gioco (intenso, lo ammetto), un mio compagno di classe (saluto la mitica V G del Sommeiller, olè!), che non aveva mai toccato un'avventura in vita sua, l'ha finito in dieci giorni. E' davvero TROPPO corto; mi spiace doverlo dire, ma sono anch'io dell'idea di Max, non si può dare 97% a un titolo così facilmente risolvibile. Secondo l'opinione del sottoscritto (e non solo), meritava al massimo 90%. Cercate di capire, che diamine! Sarà bello finche vuoi, ma ti fai due risate e poi ti accorgi che nel portafogli hai 120.000 lire in meno. Preferisco di gran lunga il mitico Zack McKracken, che presenta una eccelsa vastità di gioco. Almeno in Monkey II c'era il diverso livello di difficoltà, Indi IV

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

poteva vantare una difficoltà di risoluzione più che rispettabile, ma DOTT proprio no; è un grave errore dare un voto così alto a un gioco che costa molto. Io lavoro oltre che andare a scuola, e personalmente compro i giochi col mio sudore, facendomi il mazzo sei ore al giorno in ristorante. Se continua di questo passo, la Lucasarts non godrà più della mia stima, perché i suoi prodotti dovranno essere vietati ai maggiori di 12 anni! Spero che Sam & Max sia migliore, dico spero perché voi non avete nemmeno accennato alla longevità di questo gioco, quando in un'avventura dovrebbe essere l'aspetto prioritario. Scusate il tono aggressivo di questa mia, ma ogni tanto i rimproveri vanno fatti, anche perché noi lettori diamo notevole importanza alla vostra rivista (che poi è anche nostra), e ci piace discutere con voi dei suoi pregi e dei suoi difetti. Senza ombra di dubbio avete svolto un ottimo lavoro, aumentando il numero delle pagine, migliorando la copertina (finalmente) e le foto; complimenti davvero! Unica cosa che, ripeto, vi chiedo, è di non farvi acchiappare troppo dall'umorismo di un'avventura, ma soprattutto dalla sua longevità, perché si sa che un'adventure non è come uno shoot em up: una volta terminata non la si gioca più. Vi saluto, sperando che prendiate in considerazione la mia critica e ringraziandovi per l'attenzione.

Affettuosamente vostro, Marko Moniaci.

PS: speriamo che il prezzo del software non aumenti ancora (cavolo, negli ultimi tre anni è aumentato da 79 a 119.000 lire!)...

Sai che ti dico? Hai ragione. Già, è facile farsi prendere da un paio di battute particolarmente riuscite o da una scenetta demenziale che appare sul monitor, un po' meno è giustificare la spesa di 120.000 lire per divertirsi solo un paio di giorni. Ma è anche vero che un prodotto come DOTT ha saputo suscitare in redazione pareri entusiasti, e generalmente concordi sul fatto che meritasse un voto decisamente alto. Forse non è l'avventura più difficile da risolvere, e mi pare che nella recensione qualcuno l'abbia anche scritto, ma è certamente uno dei titoli più "fuori di testa" e particolari sul mercato. Comunque, la tua critica, garbata e non aggressiva come dici tu, non cadrà nel vuoto, e da oggi staremo più attenti a valutare anche l'aspetto "difficoltà" nelle recensioni delle avventure.

IN SINTESI...

Questo mese ci avete davvero messi in imbarazzo: ci avete spedito una lunga serie di lettere che meriterebbero tutte la pubblicazione, ma purtroppo lo spazio è tiranno (noi ce l'abbiamo messa tutta per incrementarlo) e se anche avessimo a disposizione tutta la rivista, probabilmente... non sarebbe ancora sufficiente. Così, vorrà dire che per dare spazio a un maggior numero di interventi, ricorreremo al solito trucchetto: la posta in sintesi. Non disperate dunque: il vostro nome potrebbe ancora seguire...
Iniziamo con le (sacrosante) esortazioni di Antonella Cerbone, "leggendo la posta (è la prima cosa che faccio quando mio padre porta TGM a casa), mi rendo conto come alla fine di ogni lettera ci siano solo nomi maschili, ma dico io, dove sono tutte le ragazze? E' mai possibile che questa bellissima macchina (il computer, NdP) sia un interesse solo dei ragazzi? Quando dico a una mia amica che ho comprato un gioco nuovo, mi guarda come se avessi detto "mi sono fatta un'intera squadra di calcio" (ehmm, scusate la volgarità, ma volevo rendere solo l'idea. Ci sono riuscita?)(E me lo chiedi? NdP) Voi Bovas che ne pensate? Secondo voi perché sono così poche le ragazze che se la spassano col computer? A volte penso che dovrei fare come le mie amiche: "che bel rossetto, me lo presti?", oppure, "Ti sta bene questa gonna... Ma poi con Luca ieri com'è andata?", ma sinceramente a me sembrano tutte oche. Il fatto è che non mi trucco (che schifo, tutta quella roba sul viso!), non voglio un ragazzo per ora e poi mi piace fare quello che fanno i ragazzi, sto bene in loro compagnia, e fanno tante di quelle vaccate che a volte vorrei essere maschio. Oddio, forse ho un po' esagerato, è solo che sì sono felice di essere donna, ma vorrei andar un po' contro la massa... E poi, bhè, Max, sei proprio GRANDE, ti dirò che è per merito tuo che ormai leggo TGM da tre anni. Ti sembrerà stupido quello che ti dirò ora e lo posso capire, ma ecco, vedi, io TI VOGLIO BENE (Dio come mi vergogno) e continua così perché per me vai bene e andate bene tutti quanti!". Come vedi, Max, sulla terra qualcuno ti ama... Dai, non fare così, è diventato tutto rosso... Vabbè, scherzi a parte, cara Antonella, che 'tte posso dì? Purtroppo le ragazze non hanno mai rappresentato una nutrita schiera nella totalità dei nostri lettori, questo a causa forse di qualche pregiudizio, oppure proprio perché troppo impegnate a vedere come stanno bene col rossetto o troppo attente a piacere a Luca con la gonna, per degnare di attenzione una fredda tastiera biancastra...
Un imprecisato Larry ci ha scritto per incoraggiarci sulla nostra strada, apprezzando la maggiore serietà con cui scriviamo le recensioni, e lodando i giochi più recenti per l'elevato divertimento che sanno dare, a differenza di quanto affermato da V e da tutti i nostalgici. Larry ha però un problema, non riesce a configurare la stampante, una STAR LC-100. Allora, se il computer ti dice "Printer Trouble, check printer and paper", i casi sono due: o hai configurato male la stampante, utilizzando un driver troppo vecchio (L'Epson X-Old serve con le stampanti a 9 aghi più remote, prova ad usare l'EpsonX, e nel caso che ancora non stampi nulla, usa il Generic che almeno coi testi non dovrebbe darti problemi), oppure gli switch presenti nella stampante sono settati male. Prova a dare un'occhiata al manuale della stampante, lì dovrebbe esserci uno schema che spiega le emulazioni hardware della periferica. Probabilmente l'hai collegata col cavo parallelo, ma la stampante è ancora configurata come seriale, oppure non è settata in modo Epson. Per finire, prova ad utilizzare un altro cavetto, magari quello che hai tu è difettoso (il messaggio da te segnalato, infatti, si può avere anche quando la stampante è collegata male oppure è più semplicemente spenta). Prova e dimmi qualcosa (io ho una Star LC-10). E già che siamo in tema di tecnicismi, rispondiamo ai quesiti di Gianluca "Turbo" Masina: il problema del tuo A1200, da come hai scritto, sembra non essere legato alla scheda, ma bensì all'Hard-disk da 30Mb che vi hai collegato. In fondo prima di problemi non te ne dava. Comunque, non appena il computer center ti avrà restituito il tuo comp, gli unici consigli che ti possiamo dare sono di mettere un buon antivirus (tipo Viruschecker o Virusz) nel cassetto WBStartup del Workbench, questo dovrebbe metterti al riparo da "intrusi" poco graditi, mentre per il monitor da affiancare al tuo 1200, non possiamo fare a meno di consigliarti un bel 1942: anche se costa più caro, permette di vedere TUTTE le risoluzioni possibili col chipset AGA, VGA incluse (serve a quello! NdP). Rassicuriamo quindi Tommaso Del Pianta (davvero un ottimo acquisto!), e passiamo a Gianni Bonetti: spero che gli uomini colorati che ti seguivano abbiano smesso di farlo. Molto probabilmente cercavano di venderti il loro ricco campionario di completi giacca-pantaloni monocolor. Bella la storia, comunque. L'inossidabile Tommaso Civieri, "nostro inviato nella profonda Padania", intende rispondere a V e a tutti i nostalgici che, con sprezzo del ridicolo, continuano a esaltare i "bei tempi andati" proponendo i migliori titoli per C64 come fulgidi esempi di introvabile giocabilità ed espressione di una generazione ricca di divertimento e di inimitabile floridità. E lo fa con un'eloquente post-scriptum: "Caro Daniele Giudici, nun ce scassà u cazz', TGM va benissimo così com'è: guardati gli ultimi numeri e rileggitene uno dell'89, poi nota le migliorie che hanno permesso a TGM di diventare quella che è: la migliore rivista del settore. Tu e quell'altro Daniele a cui avevo risposto sul numero di gennaio potete andare a gettarvi nel fosso" (che, come diceva Elio, se lo conosci non ti uccide NdP). Capitolo chiuso, caro Tommaso, ti ringraziamo molto per le tue lodi e per i tuoi immancabili incoraggiamenti, nostalgia sì ma senza esagerare! Gianluca Muraro ci ha spedito la sua stroncante recensione delle Avventure da edicola targate Simulmondo, utilizzando però la pagella di Zzap!, e con tanto di "Patacca di latta". Secondo noi faresti meglio ad inviare una copia della stessa lettera direttamente alla Simulmondo, penso che le faccia comunque piacere ricevere anche le critiche, purché costruttive, come nel tuo caso (in fondo, quello che vuoi, è il miglioramento del prodotto). Passiamo così a Gino Cancello, e a tutti i problemi che ha trovato a leggere certe nostre recensioni, per motivi, diciamo così, cromatici: come penso ti sia accorto da solo (le critiche sono precedenti al numero 55), nel maggio dello scorso anno è cambiato il grafico, e dando il benvenuto ad Angelo Bellafante, abbiamo anche detto addio a fondini con scritte fluorescenti e pressoché illeggibili, visto che Angelo utilizza solamente testi neri o bianchi su fondi schiariti o scuri. Eventuali pagine illeggibili, comunque, potrebbero essere addebitate anche al fotolitista, che ogni tanto canna le percentuali di colore da mettere negli sfondi (avete presenti le ultime tre poste di Zzap!?), ma comunque stiamo cercando di evitare il più possibile questo tipo di "difetti", purtroppo visibili solo a rivista stampata. Comunque, avete notato che le dimensioni delle foto (e il loro numero) sono aumentate? Per quanto riguarda invece il cervellotico numero di pagina che ha caratterizzato la storia della nostra rivista fino al dicembre scorso, non dovrebbero esserci più problemi: il TGM TX Nr NPG/TOT è stato fucilato a furor di Redazione con l'anno attualmente in corso... A. Perrini ci chiede di dedicare almeno due pagine al mese al C64 ("visto che fate il consolemania corner..."), o per lo meno pubblicare ogni tanto un numero speciale di Zzap!, che contenga le novità di quel periodo. Purtroppo Zzap! è definitivamente deceduto dopo una lenta agonia, gli abbiamo fatto anche il miglior funerale possibile (cassa a parte), e più che recensire su TGM gli ultimi giochi che ci arrivano, non possiamo fare. Fatto sta che da dicembre non ci è giunto nulla, a parte (tah dah!) Lemmings che però potrebbe non arrivare mai in Italia (vi ricordo che la Psygnosis - che ce ne ha spedito una copia di prevendita- è importata ufficialmente dalla CTO, la quale ha tagliato i ponti con l'utenza C64 già da un anno e mezzo), a meno che, naturalmente, qualcuno non si sobbarchi l'onere dell'importazione. Concludiamo quindi salutando Lenzo Basil e tutti i vecchi Zzappisti che ancora ci seguono.

CONCLUDENDO

"VOLERE E' POTERE". Il mese scorso vi avevamo promesso che avremmo cercato qualcosa di interessante da dire anche in questo angusto angolino, e l'occasione per mantenere la promessa, ci è stata data da questo "antico" motto popolare. Qualcuno di voi può considerare la posta come qualcosa a sé, in fondo slegata da quello che può essere il resto della rivista. E invece no: il passaggio alla brossura è stato possibile anche grazie a tutti coloro che imploravano copertine più stabili e carta migliore, senza le vostre richieste l'articolo sui Tracker non avrebbe mai visto la pubblicazione, così come già da questo numero tutte le recensioni dovrebbero presentare un box piccolino con riportate le caratteristiche tecniche richieste dal gioco in esame: modifica, questa, che molti di voi ci hanno suggerito, e che noi redattori abbiamo ben volentieri implementato pur di accontentarvi e migliorare nel contempo il nostro servizio. E con questo siamo giunti davvero al tempo dei saluti, coi quali vi lasciamo, puntuali, per ritrovarci tra trenta giorni alla solita edicola!

Noi Bovas

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

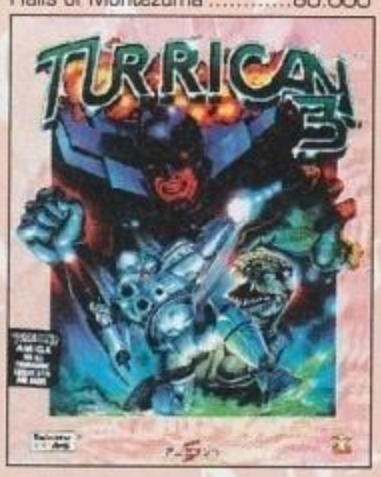
VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPED

ORDINE FACILE **TELEFONA ALLO (011) 40.31.114 FA**

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 – ORARIO CONTINU

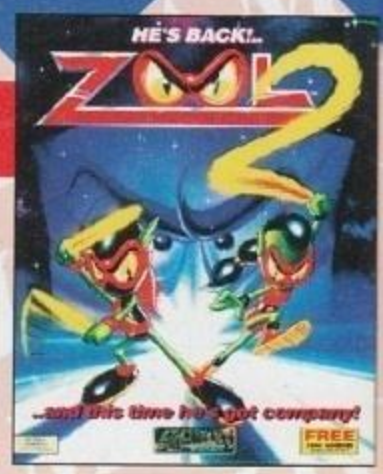
AMIGA

20.000 Leagues	9.000
688 Submarine Attack	44.000
A-Train (1mb)	99.900
A-Train Constr. set	49.900
Action master	53.000
Addams Family	39.900
Advantage tennis	71.000
Air Support	62.000
Airbus A320 (1mb)	99.900
Alien 3	59.900
Alien Breed 2	79.900
Alien Breed 2 (Amiga 1200)	89.900
Alien Breed Special Ed.	39.900
Assassin Special Edition	39.900
B17 Flying Fortress	109.900
Bard's Tale const. set	80.000
Bart v's the World	59.900
Battle Isle '93	69.900
Battle of Britain	71.000
Battlechess	53.000
Battlechess II	53.000
Bill's Tomato game	53.000
Birds of Prey	80.000
Blastar	59.900
Bob's Bad Day	53.000
Body Blows	69.900
Body Blows 2 (Galactic)	79.900
Body Blows 2 (Galactic) (Amiga 1200)	89.900
Bubble Bobble	29.900
Budokan	53.000
California Games II	39.900
Campaign 2	99.900
Cannon Fodder	69.900
Castles	71.000
Centurion	53.000
Champion. Man. '93/94	69.900
Championship Manager 94 (disco aggiuntivo	29.900
Chuck Rock	29.900
Chuck Rock II (1mb)	59.900
Chuck Yeager's aft	53.000
Civilisation	99.900
Civilization (1mb)	89.900
Combat air petrol	71.000
Cool Spot	79.900
Creepers	telefonare
D-Day	99.900
Dangerous Streets	59.900
Dangerous Streets (Amiga 1200)	59.900
Deep Core	59.900
Dennis	69.900
Dennis	79.900
Desert strike	62.000
Disposable Hero	69.900
Dog fight	99.900
Dracula	telefonare
Dragon Wars	80.000
Dune II	89.900
Elite II - Frontier	79.900
Espana '92 (1mb)	69.900
F117 A	109.900
F17 Challenge	39.900
Fatman	69.900
Fatman (Amiga 1200)	69.900
Flashback	89.900
Flood	44.000
Formula 1	59.900
Freedom	9.000
Global effect	71.000
Goal! (Kick off 3) (1mb)	69.900
Grand Prix (1mb)	79.900
Gunship	39.900
Gunship 2000	99.900
Halls of Montezuma	80.000



Hard Nova	44.000
Harpoon 1.2.1	80.000
Harpoon Battleset 3	71.000
Harpoon Battleset 4	71.000
Harpoon Designer D disk	71.000
Herpoon Scenario Editor	71.000
Hired Guns	71.000
Huamns 2 - Jurassic Lev.	59.900
Humans 2 - Jurassic Levels Data Disk	39.900

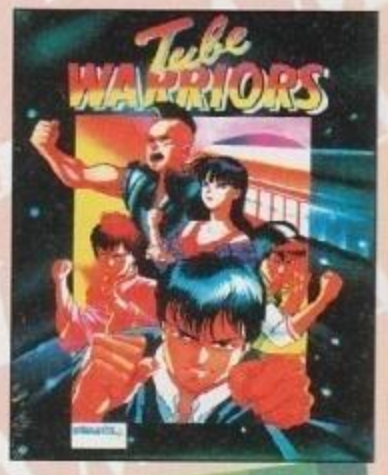
Imperium	44.000
Indiana Jones Action	62.000
Indiana Jones and the Fate of Atl.	107.000
Indy 500	44.000
John Madden football	62.000
Jurassic Park	59.900
Jurassic Park	69.900
Kid Gloves II	53.000
Kid Pix	62.000
King's Quest V (1mb)	99.900
Lemmings 2	71.000
Loom	71.000
Loom	62.000
Lotus 3	59.900
Magic fly	44.000
Mario is Missing	79.900
Match Paris	44.000
Monkey Island	71.000
Monkey Island 2 Le chuck's revenge	107.000
Mortal Kombat	69.900
Napoleonics	79.900
Nigel Mansel	69.900
Night shift	71.000
Oscar (Trolls 2)	59.900
Oscar (Trolls 2) (Amiga 1200)	59.900
Outrun Europa	29.900
Panza Kick Boxing	29.900
PGA Tour Golf	62.000
PGA Tour Golf courses disk	44.000
Populous II	80.000
Populous II (512 Kb)	71.000
Populous world editor	44.000
Powermonger	71.000
Powermonger World War 1 d. disk	44.000
Premier Manager 2	69.900
Prime Mover	53.000
Prince of Persia	29.900
Pro Tennis Tour	29.900
Project X	39.900
Projectyle	44.000
Rainbows Islands	29.900
Retee 2!	59.900
Risky Woods	62.000
Rome ad 92	80.000
Rules of Engagement	80.000
Rules of Engagement 2	99.900
RVF Honda	29.900
Sensible Soccer 92/93	69.900
Sim Life	89.900
Simcity + Populous	62.000
Simon the Sorcerer	89.900
Simon the Sorcerer	99.900
Ski or Die	44.000
Space Hulk	89.000
Star flight	44.000
Starflight II	62.000
Steel empire	62.000
Street Fighter II	59.900
Striker	39.900
Strip Poker Live	59.900
Summer Olympix	59.900
Superfog	79.900
Surf Ninjas	59.900
Swords of Twilight	44.000
Syndicate	80.000
Tennis Cup 2	39.900
The Chaos Engine	69.900
The Immortal	44.000
The Lotus Trilogy	59.900
Theatre of Death	53.000
Tornado	89.900
Turrican III	69.900
Uridium II	69.900
Walker	62.000
Whales Voyage	69.900
Wing commander	80.000



Winter Olympics	89.900
Xenon II	39.900
Yo! Joe	69.900
Zone Warrior	44.000
Zool	49.900
Zool (Amiga 1200)	59.900
Zool 2	69.900

GAMES CD32

Castles 2	79.900
Deep Core	69.900
Humains I + II	69.900
John Barnes e. Footabll	49.900
Jurassic Park	69.900
Liberation - Captive II	89.900
Nigel Mansell's W.C.	69.900
Oscar (trolls 2)	59.900
Psyco Killer	79.900
Sensible Soccer 92/93	69.900
Sleepwalker	69.900
Surf Ninjas	69.900
The Lotus Trilogy	69.900
Trolls	69.900
Winter Super Sports	69.900
Zool	69.900



JOYSTICKS

Command Control - control pad (analogico)	59.900
FX 2000 (analogico)	79.900
Hawk + (analogico)	49.900
Hawk Junior (analogico)	39.900
Merlin (analogico)	59.900
Night Force (analogico)	69.900
Speeding (digitale)	39.900

ALEX COMPUTER

C.so Francia 333/4 - TORINO

- TORINO

OPERAZIONE:
IL NEGOZIO A CASA TUA!
PER TUTTO IL MESE DI MARZO
SPEDIZIONE GRATUITA
I VOSTRI ORDINI CONSEGNATI
GRATIS IN 24 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

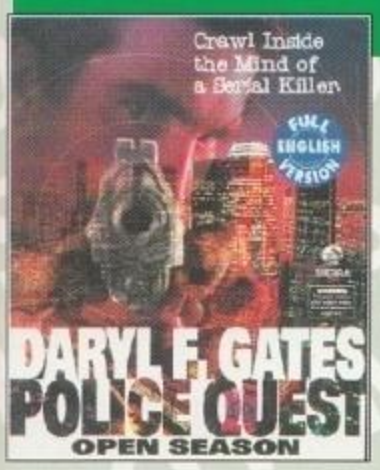
ZIONI A DOMICILIO

ALLO (011) 40.31.001

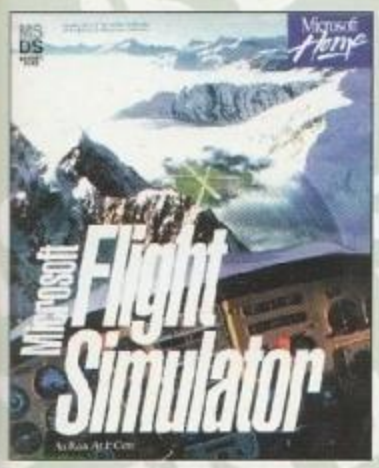
O – FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX Mail Service

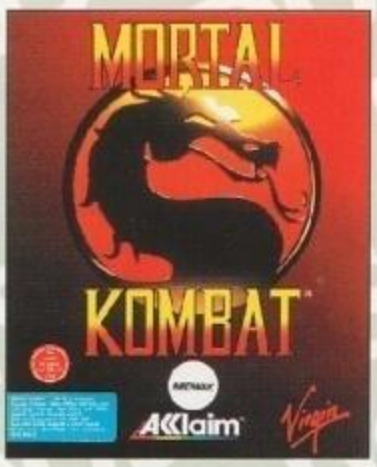
MS DOS



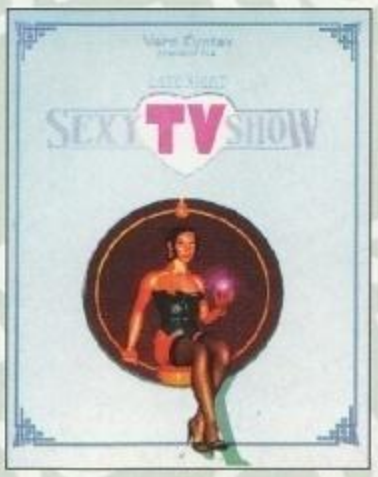
688 Submarine Attack.....62.000
A-Train.....99.900
A-Train Constr. Set.....39.900
Aces of the Pacific.....99.900
Aces over Europe.....129.900
Advantage tennis.....80.000
Air Force Commander.....109.900
Air Land and Sea.....80.000
Airbus A320.....99.900
Alien Breed.....99.900
Alone in the Dark.....125.000
Armour Geddon.....71.000
Bard's Tale const. set.....98.000
Battle Isle '93.....69.900
Battlechess.....62.000
Battlechess 4000.....98.000
Battlechess II.....62.000
Battlechess (Windows).....98.000
Betrayal at Krondor.....139.900
Birds of Prey.....98.000
Blue Force.....99.900
Body Blows.....79.900
Budokan.....71.000
Buzz Aldrin's Race in Space.....89.000
Campaign 2.....99.900
Campaign Mission Disk.....34.900
Carriers at War.....98.000
Carriers at War const. kit.....116.000
Cartooners.....98.000
Castles.....80.000
Castles data disk.....44.000
Centurino.....89.000
Champion. Man. '93/94.....79.900
Championship Manager '94
(disco aggiuntivo).....29.900
Chess Master 4000 Turbo



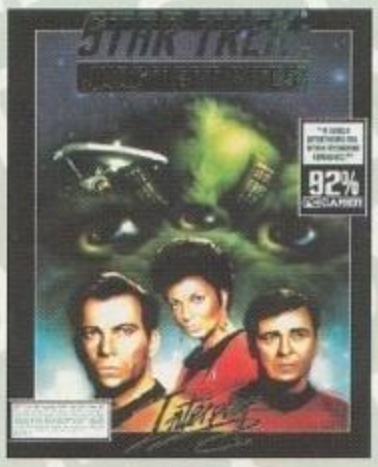
(Windows).....89.900
Chopper LHX Attack.....116.000
Chuck Yeager's Aft.....62.000
Civilization.....99.900
Comanche Max. Overkill.....119.900
Comanche Mission Disk.....79.900
Comanche Mission 2.....79.900
Creepers.....71.000
Cruise for a Corpse.....49.900
D-Day.....99.900
Dark Sun Shattered L.....139.900
Daughter of Serpents.....98.000
Day of the Tentacle.....116.000
Dracula.....89.000
Dune.....79.900
Dune II.....99.900
Dungeon Hack.....129.900
Elite II - Frontier.....99.900
Elvira 2.....59.900
Empire.....62.000
Epic.....49.900
Eternam.....116.000
Eye of the Beholder 2.....49.900
Eye of the Beholder 3.....109.900
F1 Grand Prix.....109.900
F15 Strike Eagle III.....109.900
Falcon 3.....109.900
Falcon Mission Disk.....69.900
Fantasy Empires.....119.900
Flashback.....109.900
Fountain of Dreams.....89.000
Gabriel Knight.....119.900
Global effect.....98.000
Goal! (Kick off 3).....79.900
Grand Prix Unlimited.....49.900



Grand Slam Bridge.....80.000
Grand Slam Bridge II.....98.000
Great Naval Battles.....99.900
Gunship 2000.....89.900
Hard Nova.....62.000
Harpoon Battleset 3.....71.000
Harpoon Battleset 4.....71.000
Harpoon Designer D disk.....71.000
Harpoon Scenario Ed.....71.000
Harrier Jump Jet.....109.900
Hong Kong Mahjong.....116.000
Humans.....59.900
Humans 2 Jurassic Lev.....59.900
Humans 2 Jurassic Lev.....39.900
Imperium.....53.000
Inca.....116.000
Indiana Jones Action g.....71.000
Indiana Jones and Fate of Atl.
.....107.000
Indy 500.....62.000
Indy Car Racing.....99.900
Indy & Last Crusade.....29.900
International Open Golf.....69.900
Jack Nicklaus Golf.....59.900
John Madden Football.....80.000
Jurassic Park.....79.900
Kasparov's Chess.....125.000
Kid Pix.....80.000
King Maker.....99.900
King's Quest V.....99.900
King's Quest VI.....109.900
Knights of th Sky.....49.900
Lands of Lore.....99.900
Legends of Valour.....109.900
Leisure Suit Larry V.....99.900
Leisure Suit Larry VI.....139.900
Lemmings 2.....89.000
Lexicross.....62.000
Litil Divil.....89.900
Liverpool.....49.900
Loom.....62.000
Lost in Time Deluxe
Parte 1 + Parte 2.....125.000
Lotus 3.....89.900
Magic V.....129.900
Master of Orion.....139.900
Mercenaries.....98.000
Michael Jordan Flight.....107.000
Microprose Soccer.....29.900
Might & Magic V.....129.900
Monkey Island.....80.000
Monkey Island 2.....107.000
Monkey Island 256 color.....107.000
Mortal Kombat.....79.900
Napoleonics.....79.900
NHL Hockey.....125.000
Nigel Mansell's.....89.900
Night Shift.....71.000
Omar Sharif Bridge.....99.900
Origin Screen Saver FX.....71.000
Outrun.....29.900
Patriot.....98.000
PFS Football pro 93.....119.900
PGA Tour Golf.....80.000
PGA Tour Golf courses d.....44.000
PGA Tour Golf (windows).....89.000
PGA Tour Golf tournem.....53.000
Police Quest IV.....119.900
Populous.....80.000
Populous II.....98.000
Powerdrome.....44.000
Powermonger.....49.900
Powermonger.....98.000
Prince of Persia 2.....107.000
Privateer.....125.000
Privateer speech acc.....62.000
Pushover.....39.900
Putt Putt.....89.000
Quest for Glory IV.....119.900
Rally.....89.900
Rampart.....71.000
Reach for the Skies.....99.900
Red Baron.....99.900
Red Baron M.D.....79.900
remier Manager 2.....89.900
Retee 2!.....69.900
Risky woods.....80.000
Rome AD 92.....98.000
Rules of Engagement.....98.000
Rules of Engagement 2.....119.900
Ryder Cup Golf.....79.900
Sands of Fire.....80.000
Seal Team.....125.000
Secret Weap. Luftwaffe.....125.000
Sensible Soccer 92/93.....79.900
Serpent Isle.....125.000
Shadow of the Comet.....125.000
Siege.....116.000
Silverball (Flipper).....89.900
Sim Ant.....59.900
Sim Farm
Sim Life (Windows).....99.900
Simcity + Populos.....80.000
Simon the Soucerer.....99.900
Siver Seed.....71.000
Skate or Die.....71.000
Ski or Die.....53.000
Space Hulk.....71.000



Space Quest IV.....69.900
Space Quest V.....109.900
Speed Racer.....109.900
Star Legions.....98.000
Star Wars Chess.....129.900
Starflight II.....71.000
Streetfighter.....29.900
Streetfighter 2.....79.900
Strike Commander.....134.000
Strike Commander spe.....80.000
Strike Commander top.....62.000
Strike Squad.....99.900
Striker.....69.900
Strip Poker Live.....59.900
Subbwars 2050.....139.900
Summer Challenge.....49.900
Summer Olimpix.....59.900
Super VGA Harrier.....99.900
Surf Ninjas.....79.900
Syndicate.....98.000
T.F.X.....119.900
Task Force.....129.900
Tennis Cup 2.....39.900
Terminator 2: The Arcade.....79.900
The Complete Chess Sy.....89.900
The immortal.....62.000
The Legacy.....139.900

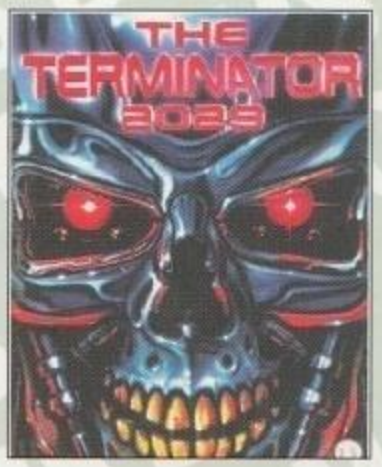


The Lost Files of
Sherlock Holmes.....125.000
The Magic Candle I.....98.000
The Magic Candle II.....98.000
The Magic Candle III.....98.000
Tornado.....99.900
Troddlers.....69.900
Ultima Trilogy II.....125.000
Ultima Underworld.....125.000
Ultima Underworld II.....125.000
Ultima VII.....125.000
Ultima VII/II Serpent Isle.....125.000
V for Victory II.....125.000
V for victory III.....125.000
V for victory IV.....125.000
Warlords II.....116.000
Ween.....80.000
Where Space Car. S. Diego.....98.000
Wing Commander Ac.....98.000
Wing commander I.....71.000
Wing commander II.....107.000
Wing commander II sap.....71.000
Winter Olympics.....99.900
World Tennis Champ.....79.900
World War II 1946.....59.900
WWF Battles of S. Pacific.....119.900
X Wing Imperial Pursuit.....71.000
X Wing (Star Wars).....125.000
Xanth.....109.900
Xenobots.....71.000
Yeager's air combat.....71.000
Zool.....79.900

GAMES CD ROM PC

A-Train (1mb).....99.900
A-Train Constr. set.....49.900

Animal in Motion (Combo).....89.000
Cinderella, (Combo).....89.000
Cover Girl Strip Poker.....79.900
Cristali.....89.000
Dark Sun.....129.900
Day of the Tentacle.....125.000
Dracula Unleashed.....109.900
European Space simul.....89.000
European Space (Combo).....89.000
Eye of the Beholder 3.....99.900
Fascination.....89.000
Gobliins.....89.000
Gobliins 2.....134.000
Great Naval Battles.....119.900
Inca.....134.000
Indiana Jones (Talkie).....89.000
Iron Helix (Windows).....99.900
Journeyman Proj. (wind.).....99.900
Jurassic Park.....79.900
King's Quest VI.....129.900
Leisure Suit Larry VI.....119.900
Loom.....89.000
Lord of the Rings.....109.900
Lost in Time 1 & 2.....134.000
Monkey Island 256 color.....98.000
Motor Stars + modellino.....149.900
Moving Gives Storn. (Combo).....89.000
Mud Puddle (Combo).....89.000
Napoleonics.....79.900
Psycho Killer (Combo).....89.000
Putt Putt.....89.000
Secret Weap. Luftwaffe.....98.000
Star Trek - 25° Ann.....89.900
T.F.X.....119.900
The 7° Guest (+ VHS).....199.900
The Hound Baskerville.....89.000
The Hound Bask. (Combo).....89.000
The Lawnmowre Man.....109.900
The Paper Bag (Combo).....89.000



The Tale of Peter Rabbit.....89.000
Tony La Russa.....129.900
Tornado.....109.900
Town wth no name (Combo).....89.000
Trilogy.....59.900
Ultima da I a VI series.....180.000
Ultima Underworld I & II.....143.000
Wing com. II & ultima underw.....143.000
Wing commander II deluxe.....143.000
Wing com. & ultima VI.....143.000
Winter Olympics.....109.900
Winter Olympics.....89.900
Winter Super Sports.....69.900
Wolfpack.....109.900
Women in motion.....89.000

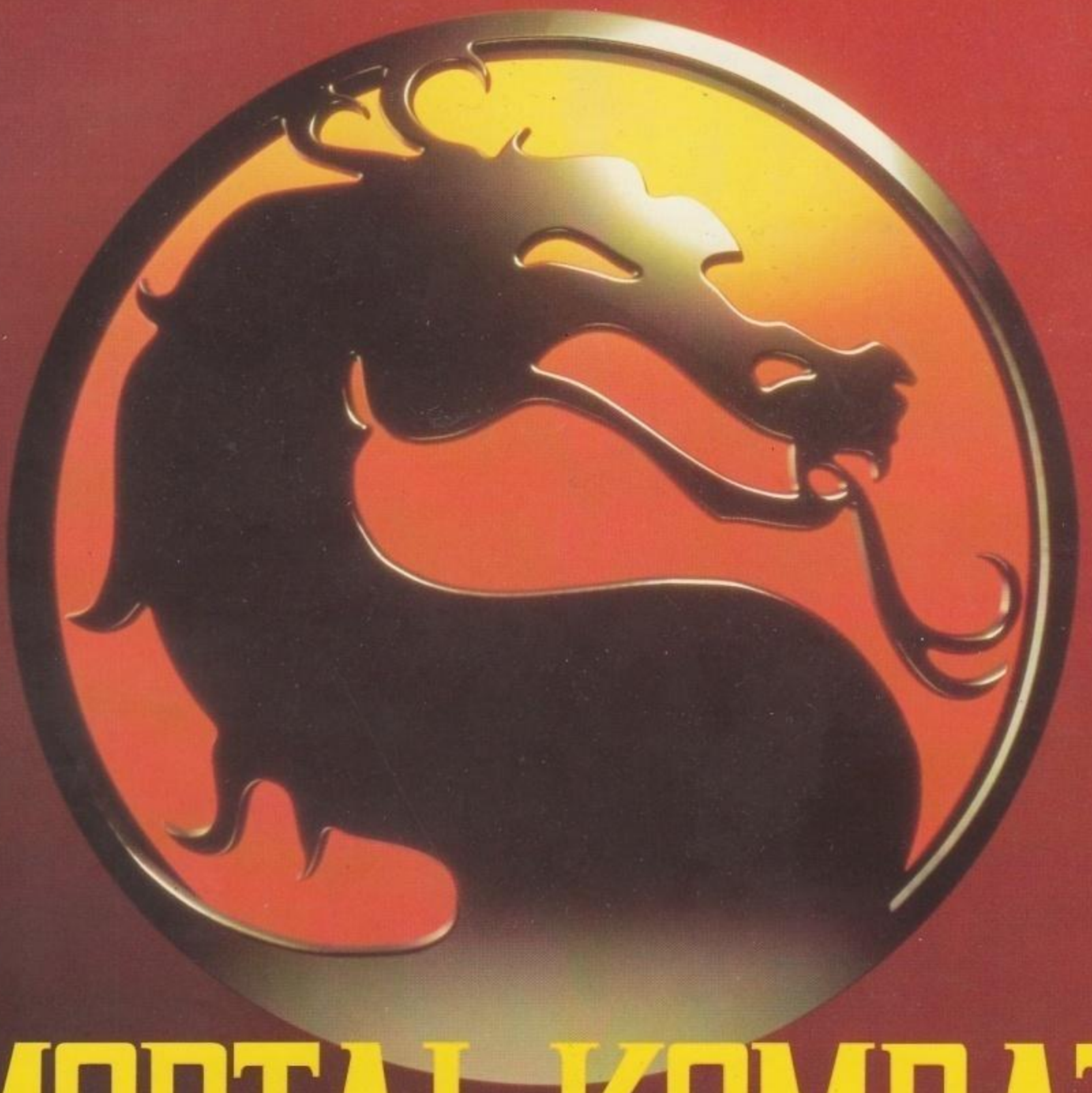
http://www.oldgamesitalia.net/

usa; essi possono subire variazioni in caso di eventuali errori tipografici

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Che il combattimento abbia inizio!



ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MORTAL KOMBAT IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. © 1992. ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

A. POLI

MORTAL KOMBAT®

"VERAMENTE UN GIOIELLO: GLI APPASSIONATI NON DEVONO FARSELO SFUGGIRE E TUTTI DOVREBBERO PROVARLO ALMENO UNA VOLTA (...)".
K GIOCO AMIGA ("K" DICEMBRE '93)

"MORTAL KOMBAT È IL MIGLIOR PICCHIADURO PER PC APPARSO SINO AD ORA SUL MERCATO".
93% PC ("TGM" GENNAIO)

"UN VERO E PROPRIO GIOIELLO!"
95% AMIGA ("C+VG" GENNAIO)

AMIGA
PC

MANUALE IN ITALIANO

LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA NUMERO VERDE 167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

Virgin

Acclaim

MIDWAY™ Midway Manufacturing Company

http://www.oldgamesitalia.net/

UA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0

http://www.oldgamesitalia.net/